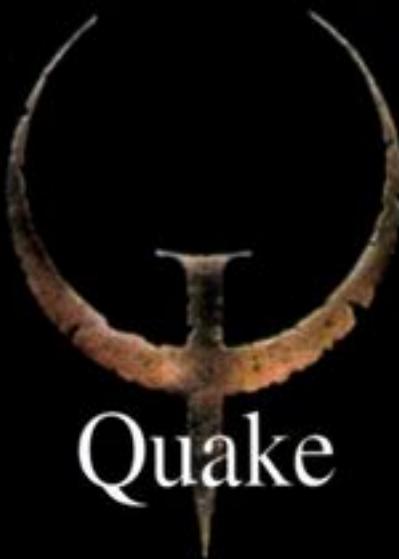
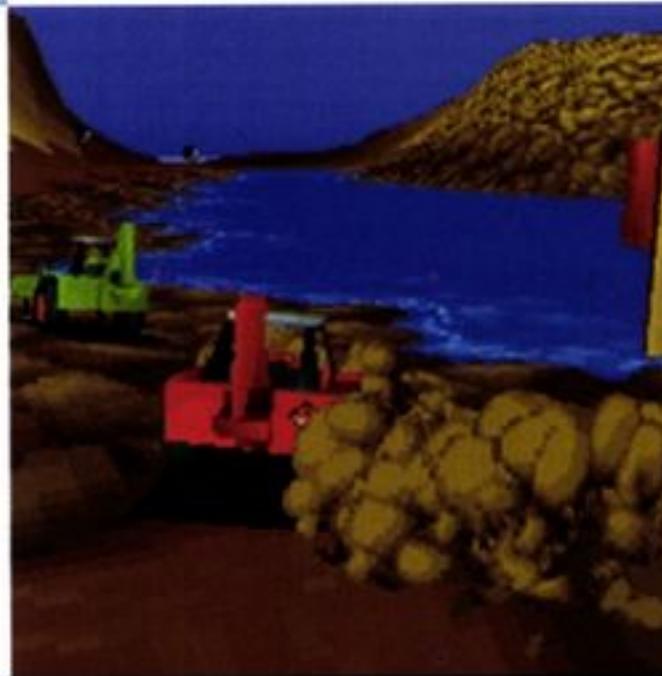
GAME CHAMP
GAMER POWER
CD ROM
The World's Finest PC
I Games Magazine
흥미기획
차세대 비행 시뮬레이션 모음집
파워 A to Z
타임 코만도
스머프의 모험
사이버 스톰
야화
에임포인트
메가레이스 Ⅱ
데들리 스카이
'96 11

HEXEN

서울시 서초구 양재동 324-1 베델회관
Tel : 579-0696/529-8982

POWER NEWS

KOGA 유통사 출범식 가져

한국 PC게임 개발사 연합회 「KOGA」를 중심으로 한 게임 전문 유통업체 「코가유통」(대표 강석진)이 지난 20일 공식 출범식을 가졌다.

「코가 유통」은 트윔, 재미시스템개발, 막고야, 미리내 등이 소속되어 있는 코가에서 초기 자본금 1억 5천만원을 들여 투자한 것으로 코가사의 게임 유통을 9월부터 본격적으로 담당하게 된다. 「코가유통」은 당산동에 사무실을 마련하여 앞으로 코가 회원사들이 개발한 게임 소프트웨어의 도,소매뿐 아니라 자체적인 게임 소프트웨어의 수출입과 게임 관련 출판 및 캐릭터 사업 등 다양한 관련 사업을 전개해 나갈 계획이다. 또한 코가는 기존의 총판체제를 지양하고 전국적인 직판체제를 구축할 것이라고 밝혔다.

(주)엔터, PC게임 사업 신규 진출

(주)엔터가 「팔 여신 이야기2」를 출시하는 것을 계기로 PC게임제작 사업에 신규 진출한다.

(주)엔터는 10월 1일 창립식을 가지고 게임전문회사로 나설 예정인데 이들의 주 사업은 해외게임 한글 컨버전과 자체 개발을 한다. 이들이 처음으로 컨버전하는 「팔 여신 이야기2」는 일본 RPG게임으로 대만에 수출된 것을 다시 국내에 컨버전해 들여올 게임으로 11월에 컨버전을 완료해 출시할 예정이다.

(주)엔터 PC 게임 컨버전 사원 모집

대 상 : 남, 녀 구분없으며 남자는 군필
모집부문 : 한글 컨버전 요원
자 격 : 게임을 좋아하시는 분으로 컴퓨터를 다룰 수 있고 그래픽(디럭스 페인트 등)을 사용할 줄 아는 분
업 무 : 한글 컨버전, 게임 버그 수정 (게임 테스트)

문의처: (주)엔터(02-3141-8427)

「세노리 게임 아카데미」 게임학원과 함께 게임 제작 진행

「세노리 게임 아카데미」가 게임 스쿨과 함께 게임 제작을 병행하는 업체로 나선다. 이번에 첫번째로 제작중인 작품은 액션 게임 「이노베이션」으로 97년초에 출시될 예정이다. 아울러 이 게임을 시작으로 지금 기획 중인 3개 정도의 타이틀을 연이어 출시할 예정이다.

한편 「세노리 게임 아카데미」에서 제1기 수강생을 모집한다. 모집 부분은 게임 프로그래머와 게임 디자이너 등이며 자세한 내용은 아래와 같다.

모집대상 : 고등학생, 대학생, 일반인
교육과정 : 게임 프로그래머 과정 - 1년 (정원 30명)
게임 그래픽 디자이너 과정 - 1년 (정원 20명)
(각 클래스당 5인 이하의 소수 정예반 구성)
신청마감 : 1996년 10월 31일까지 선착순
(제 2 기생은 1997년 3월에 선발 예정)
교육기간 : 1996년 11월 - 1997년 10월
강 사 진 : 1종 이상의 국산 게임 개발에 참여한 실무 개발자들
학원위치 : 5호선 여의도역 혹은 1호선 대방역에 하차, 여의도 백화점 건물 7층

문 의 처 : 세노리 게임 아카데미(02-780-5151)

FE 팬시 산업에 박차

「장군」, 「야화」 등 인기 게임을 출시했던 FE가 팬시 산업으로 새로 진출한다. 현재 FE는 최근 전략 아케이드 게임 「야화」와 캐릭터 뱃지가 좋은 반응을 얻자 본격적으로 팬시 산업에 진출할 계획을 세웠다.

앞으로 FE는 자체적으로 제작한 게임 캐릭터를 위주로 한 팬시용품을 제작할 예정이며 보다 전문적인 팬시상품 사업을 추진하기 위해 전문 팬시업계나 관련 협력사를 모색 중에 있다.

한편 현재 발매중인 야화 캐릭터 뱃지는 모두 6가지(빨강, 노랑, 검은색, 흰색, 녹색, 보라색)이며 가격은 각 500원씩이다.

문의처: 멀티씨티 (02-510-7540)

LG소프트웨어, 듀크 3D 발매 이벤트가져

LG소프트웨어와 멀티그램이 듀크 3D 발매 이벤트를 지난 31일 용산에서 가졌다.

이날 행사는 오전과 오후로 나누어 각각 행사를 가졌는데 오전에는 용산 일대를 돌면서 듀크 도우미들과 직원들이 용산의 게임상들에게 듀크의 출시를 알렸다.

그리고 오후에는 소비자를 위한 행사로 PC를 설치해 소비자들이 직접 게임을 즐겨보도록 했으며 대형 스크린으로 상영하기도 했다.

또한 이날 행사에서 매 시간 정각마다 듀크 3D 샘플 CD를 배포해 소비자들의 인기를 끌기도 했다. 또한 LG소프트웨어와 멀티그램 직원들은 소비자들을 대상으로 즉석 사진기로 사진 촬영을 해 나누어 주기도 했다.

한편 LG소프트웨어와 멀티그램은 오는 10월 19일 여의도에 있는 하이미디어 스쿨에서 듀크3D 경진대회를 개최할 예정이라고 밝혔다.

빅콤, 육성 시뮬레이션 게임 개발 중

아케이드 게임개발업체인 빅콤이 PC 육성 시뮬레이션 게임을 개발 중에 있다.

빅콤이 개발중인 게임은 「MVP를 만들자(가칭)」로 야구선수를 키우는 육성 시뮬레이션 게임이다. 게임의 내용은 기존의 야구 게임의 치고 던지는 단순한 액션이 아니라 선수의 능력을 키우는 것으로 성과에 따라 연봉도 오르고 스타가 되며 아니면 2군으로 떨어져 쓸쓸히 은퇴를 맞이하는 야구 선수의 생활에 초점을 맞춘 특이한 육성 시뮬레이션 게임이다. 특히 빅콤은 이 게임의 엔딩 부분을 중요시해 엔딩 부분을 다양하게 처리한다고 밝혔다.

또한 640×480 모드의 고해상도로 제작하고 게임의 다른 부분은 3D그래픽을 가미해 2D와 3D를 접목했다. 한편 「MVP를 만들자」는 윈도 95용으로 제작된다.

문의처: 빅콤(02-253-2217)

소프트라이, 게임 시나리오 공모전 일정 변경

소프트라이에서 현재 진행 중인 게임 시나리오 공모전이 예상보다 많은 인원의 참여로 일정이 다소 변경된다. 변경 내용은 다음과 같다.

심　　사 : 96년 9월 1일 - 96년 10월 19일
당선작 통보: 96년 10월 23일(개별통보)
시　　상 : 96년 11월 2일

문의처 : 소프트라이 (02-515-1053)

인포미디어, 「멀티미디어 태권도」 수출

멀티미디어 제작업체 C&C 인포미디어(대표 신승일)의 CD ROM 타이틀 「멀티미디어 태권도」가 본격적으로 전 세계에 수출된다.

이번에 첫단계로 8월 30일 독일, 영국, 벨기에, 네델란드 등 중부 유럽에 대한 총판권을 가진 독일의 Sportatikel Park, Inc.와 계약을 맺고 유럽지역의 첫 수출의 길을 열었다. 계약내용은 유럽 지역에 연간 5000카피로 수출액으로 환산하면 7만 5천불에 상당한 것으로 알려졌다.

인포미디어의 한 관계자는 기획단계에서 동서양의 문화차이에서 발생하는 틈새시장을 공략하고 제품의 품질을 바꾼 전략이 주효한 것으로 분석하고 있다. 「멀티미디어 태권도」는 태권도 교육용 타이틀로 태권도의 모든 품세 및 겨루기 동작, 호신술 등의 태권도 전반에 걸친 내용이 비디오와 나레이션으로 수록되어 있으며 한국 고유의 캐릭터를 개발하는 등 한국 문화의 품위를 부각시켰다.

또한 지난 4월 세계 태권도 연맹 (WTF)의 공인 교재로 채택되기도 했다. 앞으로 C&C 인포미디어는 올 하반기 중 미국, 캐나다, 호주, 유럽남부 등지에 약 2만 카피를 더 수출할 계획이라고 밝혔다.

한편 인포미디어는 인기 쉐어웨어 게임을 수록한 환상의 3D 게임비젼을 출시했다.

이 타이틀은 게임의 고급의 시스템사양을 위한 것으로 「3D 가속기 탑재 시스템」과의 호환성을 충분히 살린 것으로 알려졌으며 사양은 다음과 같다.

문의처: 인포미디어(02-516-6638)

시스템 사용환경

윈도 95 환경	486 DX 이상	램 8메가 이상
2배속 CDROM 드라이브 이상	사운드 블라스터 호환	

수록된 게임 타이틀

버철 파이터 PC	애프터 라이프	3D 배드 토이	클로즈 컴뱃
카오스 오버로드	어스웜 짐 95	하복	아이스 & 파이어
파이어 파이트	티몬 & 품바의 정글게임	마작	리턴 파이어
쉬버스	사일런트 헌터 2	슈퍼 팡 95	쇼크 웨이브 어설트
토탈 메이헴	FURY 3		

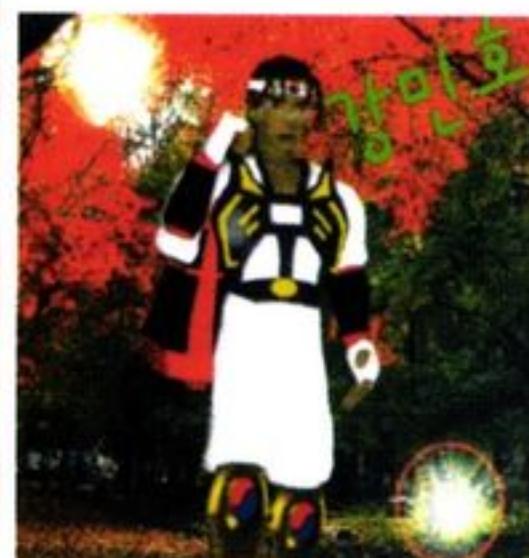
가격:15,000원

캠퍼스히어로

장르 : 격투 액션 제작사 : 밉스 소프트웨어(051-643-8444)

줄거리

서기 2004년 유엔에서는 서로 멀어져 가는 각 나라의 사이를 쇄신시키기 위해 각 나라의 유망한 청소년을 위한 학교를 짓고 청소년 간의 교류를 확대하기 위한 방안을 마련한다. I.H.S라 이름 지어진 이 학교는 멋진 미래를 꿈꾸는 그리고 자신의 분야에서 최고가 되고자 하는 학생들에게 동경의 대상이 되어 가며 각 나라의 학생들은 서로 마음을 열고 교류가 이루어져 간다. 하지만 각 나라에서 뽑힌 학생들이 모여있는 이 I.H.S에 언제부터인지 BOSS라는 불명의 인물이 출현하며 I.H.S는 힘을 동경하는 학생들에 의해 동요하게 된다. 위기를 느낀 학생들은 자신들의 힘으로 일을 해결하고자 하고 이에 학생 운영진이 BOSS와 접촉을 시도한다. BOSS는 자신의 목표가 각 나라의 인재들이 산재해 있는 I.H.S를 자신의 손 아래 두는 것이라는 것을 공식적으로 밝히고 학생들의 심리를 이용하기 위해 가장 힘있는 자에게만 자신과의 대결을 허락한다고 말한다. I.H.S의 위기를 자신의 손으로 해결하기 위해 뛰어든 학생들은 인터폴이 관여하기 시작했다는 소식에도 아랑곳 없이 BOSS를 징벌하기 위해 나서기 시작한다.

주요등장인물

한국 진주에서 1985년 출생하여 어릴 적에 몸이 허약하여 시작한 태권도로 초등학교 때부터 전국대회에서 우승하는 등 무술에 타고난 자질을 가지고 있다. 활발한 성격에 붙임성이 많아서 좋은 친구들이 많고 중학교 때 부쩍 신체가 커지고 허약한 체형이 바뀌었다. 대회 출전시에 작은 호랑이라는 별명을 얻었으며 현재 태권도 4단인 열혈남. I.H.S 태권도부 초대회장이며 BOSS의 폭력 그룹 소식을 듣고 처음으로 결투 신청을 했으며 폭력 그룹 와해에 앞장 섰다. 태권도의 멋진 발기술이 특기이다.

홍콩 출신으로 8세때 캐나다로 이주하여 팔극권 체조로 인하여 다듬어진 몸으로 다재다능한 운동신경을 가진 친구이다. BOSS가 자신의 사부인 지엔과 대결 후 사부를 식물인간으로 만들어 BOSS와 원한 관계를 가지고 계속 BOSS의 행각을 추적하고 있다. 지엔 사부의 무술인 관절무를 변형 발전시킨 회축 관절무를 사용하며 무도인 답게 예의를 중시한다. 스피드 광이며 자신의 재산 목록 1호는 역시 혼다 NSX-160을 튜닝한 자신의 오토바이이다. 현재 I.H.S의 레저부 회장이다.

프랑스 랭스 출신의 자존심 강하고 멋을 좋아하는 친구로 프랑스 왕가인 오를레앙가의 후손이다. 어렸을 때부터 귀족적인 교육과 검술 교육을 받아왔으며 실력 또한 뛰어나다. 이번 일에 말려들게 된 것은 불의를 보면 참지 못하는 여자친구 캐쉬 때문이며 현재 I.H.S 부회장으로 멋진 외모로 인기도 많다. 사용기술은 검술과 사반테로 특히 사반테의 현란한 발 공격으로 검술의 부족한 근간기를 보충한다.

현재 캠퍼스 히어로즈의 특징

1. 캠퍼스 히어로즈의 특징
5분 이상의 고품위 비주얼, 줌 인, 줌 아웃, 라이트 소싱에 의한 광원 표현, 미러 기능,특수 배경 스크롤, 카메라 앵글 변환, CD음원 배경음, 멀티 보이스 및 특수 효과음,2인 플레이와 모뎀 플레이 가능, 비밀 CHEAT 조작 가능, 32비트 보호 모드지원, DOS와 WINDOWS 95 동시 지원 등이 캠퍼스 히어로즈의 특징이다.

2. 현재 베타판을 위해 공개된 기술에서 유추해 볼 수 있는 캠퍼스 히어로즈의 기술적인 특징은 첫째, 콤비네이션 기술의 연결이 정해진 것과 다르게도 조합이 가능하다는 것이다. 이는 2D게임에 비해 게임성은 적었던 3D게임의 기술적인 면을 보완한 것이자, 기존의 게임에서 쓰던 전략을 그대로 옮겨와 쓸 수만은 없다는 것을 뜻한다. 두번째, 틈을 노리는 단발 공격과 다단의 연속 공격이 적절하게 배합되어 있다. 단발 공격이 주가 되었던 버철 파이터와 연속 공격이 주가 되었던 철권의 장점을 더한 형식을 택하고 있다는 것을 알 수 있다. 특히 연속 공격에서도 적의 품으로 파고드는 동적 공격과 파고 들어오는 적을 이용하여 흐름으로 반격해 내는 정적인 공격이 배합되어 있다는 것을 주목할 필요가 있다. 세 번째, 기존의 격투게임과 반대로 실 무예가 많이 들어 있다. 이러한 것은 버추어 파이터처럼 플레이어의 감정이입이 쉽게 가능하다는 점에서 사용자들을 더욱 게임 속으로 끌어들일 수 있는 매력으로 통할 것이다.

※ 캠퍼스 히어로즈에 대한 문의는 각 통신망 ID:MIPS001(대문자)로 가능하다.

미국 애리조나주 홀브 룩 출생으로 힐라는 범브의 성이자 홀브 룩 근처의 사막 이름이다. 인디언 피를 가지고 태어난 전사이며 중학교 때 레슬링 선수에서 야구 선수로 전향하였다. 레슬링 선수일 때에는 그리 두각을 나타내지 못하다가 야구 선수로 전향한 후 두각을 나타내기 시작했다. BOSS가 자신을 영입하려고 할 때 타격 코치인 스테반이 이를 저지하다 봉변을 당한 후 이때부터 BOSS를 뒤쫓기 시작하여 복수의 뜻을 품게 되었다. 사용기술은 레슬링을 변형시킨 기술과 야구 배트를 이용한 공격을 한다.

영국 포츠머스 출생의 댄스를 좋아하는 10대로 유로 테크노 사운드를 좋아하고 플리머스 비치 댄스 컨테스트에서 1등을 했을 정도로 댄스 실력이 뛰어나다. 또한 댄스와 함께 게임을 좋아하고 친구들을 좋아하며 자신의 친구 앤드류가 BOSS의 밑으로 들어 간 것을 다시 빼내기 위해 BOSS와의 결투에 참가한 친구이다. 평소 댄스로 단련된 유연한 몸놀림과 요요를 무기로 쓰며 상대방의 행동을 제압하는 것이 특이하다.

한국 부산 출신으로 태어나기 전 아버지가 돌아가시고 홀어머니 밑에서 자란 것을 비관하여 불량소녀로 자랐으나 어머니의 고생을 느끼고는 열심히 공부하여 I.H.S에 입학하였다. 한 때 주위의 모든 조직을 무너뜨리는데 앞장 섰다. 컴퓨터 프로그래밍이 특기이며 독서를 좋아하고 내성적인 탓에 혼자 지내기를 좋아한다. 사용기는 태권도.

현재 배포 중인 베타 테스트 캐릭터의 기술표

리첸 기술표 vO.5	민호 기술표 vO.5
-기본 공격-	-기본 공격-
스냅 펀치 P	상단 찌르기 P
미드립 펀치 ↓+P	중단 찌르기 ↓+P
어퍼 킥 K	상단 차기 K
미들 킥 →+K	중단 차기 →+K
다운 킥 ↓, K	하단 차기 ↓, K
점핑 벅 ↑+K	뛰어 차기 ↑+K
-타격 기술-	-타격 기술-
점핑 첵 K+G	돌려차기 ←+K
서클 쉐도 ↓, K+G	이단 날아차기 ↑, K+G
라운딩 킥 ←+K	반회전 가르기 ↑, P+K
스프링 벅 ↓, →+K	순 찌르기 ←, →+P
아이언 어퍼 ↓, →+P	무릎 치기 ↓, P+K
스피드 범프 →, K+G	수도 후리기 ←+P
미드립 서클 히트 P+K	공중 돌려차기 P+K
플러키 킥 ↑+K, ↓+K	공중 돌려차고 하단차기 P+K, ↓, P+K
미드립 히트 →, P+K	수도 ↓+P
코어 비트 →, P+K, P	강수도 ↓+P, ↓+P
사이드 킥 →, →+K	앞차기 →, K
사이드 어퍼 킥 →, →+K, K	앞차고 돌려찍기 →, K, K
테트라 액스 →, →+K, K, K	연속 찍고 옆차기 →, K, K, K
테트라 그라운드 액스 →, →+K, K, P	연속 찍고 하단차기 →, K, K, ↓+K
미드립 범 →+P	무릎 차기 ↓+K
디맨전 범 →+P, P	연속 돌려차고 복부차기 ↓+K, K, K
리모트 범 →+P, P, P	연속 돌려차고 하단차기 ↓+K, K, ↓+K
리모트 그라운드 범 →+P, P, ↓+P	바깥 치기 →, →+P
스내처 ↓+P	바깥 치고 돌려차기 →, →+P, K
더블 스내처 ↓+P, P	몰아치고 하단 걸기 →, →+P, K, K
트리플 스내처 ↓+P, P, P+K	몰아치고 수도 →, →+P, K, P
트리플 다운 스내처 ↓+P, P, P	
-잡기 공격-	-잡기 공격-
너크 사터 P+G	메치기 P+G
크랙 사터 →, →, P+G	걸어치기 ←, P+G
스플릿 ←, →, P+G	연타 순 밀기 ↓, →, P+G
-특수 공격-	-특수 공격-
대시 어택 →, →, →, P or K	순간 공격 →, →, →, P or K
리 어택 ←+G	회피 반격 ←+G
다운 어택 ↑, K	넘긴 후 공격 ↑, P

독일 베를린에서 출생하여 아버지가 외교관인 관계로 프랑스에서도 살았었다. 물론 독어, 불어, 영어 등을 능수능란하게 구사하며 체조를 잘하여 현재 체조부 주장이다.
취미는 포켓볼이고 불의를 참지 못하는 성격으로 여학생들 사이에 인기가 높다. BOSS와의 대결도 루이스의 반대를 무릅쓰고 참가하였으며 체조 도구를 변형시킨 무기를 사용한다.

일본 야마구치 출생으로 최고를 고집하는 부모님 밑에서 자라 내성적이지만 공격적이고 엘리트 성향을 가졌다. 중학교부터 싸움과 공부에서 모두 남에게 져 본 일이 없으며 최고들과 경쟁하기 위해 I.H.S에 입학원서를 내게 되었다.
자만심에 빠졌을 때 자신을 바로 잡아 주었던 검도를 사랑하며 합기도도 뛰어나다. BOSS와의 대결도 자신의 강함을 시험해 보기 위해 참가하게 되었다.

사이벨 최초의 윈도 95용 RPG!

폴리크롬

PolyChrome

장르 : RPG　　제작사 : 사이벨

짓궂은 장난을 좋아하는 영주를 찾아 미로의 숲으로!

96년 9월호에는 「폴리크롬」의 전반적인 이야기와 리크, 스티아 등이 여행을 떠나게 된 경위 등을 설명하였다. 우선 리크 일행은 갈바니아로 목적지를 정하고 여행을 떠나게 된다. 갈바니아로 가기 위해서는 데제라는 마을에서 출발하는 배를 타야만 한다. 그러므로 우선은 배를 타기 위해 데제의 마을로 가야만 한다. 마을에 도착해 보면 마을 사람들은 축제를 준비하느라 정신이 없다. 게다가 축제 기간에는 배도 떠나지 않는다고 한다. 어떻게든 배를 얻기 위해 영주가 있는 관저로 찾아가 보지만 영주인 칼은 축제의 준비로 외출 중이라고 한다. 할 수 없이 칼을 찾아서 엘루로 간다. 엘루에 도착한 후 스티아의 집으로 가보면 칼은 방금전 동쪽의 숲으로 떠났다고 한다. 이번에는 또다시 칼을 찾아서 동쪽의 숲으로 가야만 하게 되었다.

동쪽의 숲은 조금 이상한 미로로 꾸며져 있기 때문에 길에서 벗어나지 않도록 천천히 조심스럽게 걸어 가야만 한다. 그럭저럭 미로의 끝까지 찾아가면 결국은 칼과 만나게 된다. 배에 관한 이야기를 하자 칼은 자세한 이야기는 돌아가서 하자며 먼저 훌쩍 떠나버리고 만다. 도대체 되는 일이 없다.

또다시 데제로 돌아가서 칼과 만나 배에 관한 이야기를 하니 칼은 배를 빌려 주는 대신에 데제의 서쪽에 있는 동굴에 있는 옛날 동전을 찾아 가지고 오라고 한다. 거절할 수 없는 상황에 처해 있기

⬆ 짓궂은 장난을 좋아한다고는 들었지만 배를 얻기 위해서는 모든 것을 감수해야 한다

⬇ 가스토 산맥의 동굴에는 여러가지 아이템이 숨겨져 있다

⬇ 주의해야 할 몬스터 빅 바이퍼.

⬅ 데제에 도착해보니 영주인 칼은 엘루로 떠났다고 한다

➡ 영주의 집에 가 보니 이번에는 동쪽의 숲으로 가 보라고 한다

때문에 일행은 가스토 산맥의 동굴로 향하게 된다. 동굴 안에는 조금 복잡하게 되어 있기 때문에 길을 잃어 버리지 않도록 조심하며 앞으로 전진하는 것이 중요하다. 여기저기에 보석 상자가 숨겨져 있으므로 그냥 지나치지 않도록 각별히 신경을 쓰도록 하자. 특히 크리스탈 로드는 스티아를 위해서도 꼭 필요한 것이므로 반드시 찾아야 한다.

옛날 동전을 찾아 칼에게 건네주었지만 그래도 역시 배는 내주지 않았다. 하지만 동굴을 지나자마자 나타나는 프리스라는 마을에 해적선이 있다는 이야기를 듣고 우선은 그 해적선이라도 타고가기 위해 프리스 마을로 떠나게 된다. 프리스 마을에 도착한 리크 일행은 해적선장 루드를 만나기 위해 수소문한다. 결국 루드선장은 주막에 있다는 이야기를 듣고 주막으로 가보니 루드선장은 무녀 레루나의 춤에 정신을 잃고 있다. 리크가 레루나에게 사정이야기를 하고 해적선장 루드와 대결을 한 후 이기면 배를 내어 주기로 한다. 별다른 방법이 없기 때문에 리크는 결투를 받아 들이고 싸움을 벌이게 되었지만 단순히 용감하다는 것만으로는 루드 선장에게 이길 수는 없었다. 그러나 그 용맹성을 높이산 해적선장 루드는 리크일행에게 배에 타도 좋다고 허락하였다.

⬆ 레루나 일행은 해방군에게 힘을 빌리게 된다

➡ 홀. 싸움을 싫어하여 해방군에 참가하기를 꺼린다

해방군에 들어가게 되는 리크 일행!

천신만고 끝에 겨우 배를 얻어 갈바니아로 출항하게 된 리크 일행. 하지만 돌연 배 위에는 가라 산맥의 동굴에 있었던 발스 제국의 사천왕인 피아라는 여자가 버드 맨을 데리고 나타나서는 스티아를 데리고 가고 싶다고 한다. 과연 스티아의 운명은 어떻게 될 것인가?

어떻게든 피아의 부하 둘을 쓰러 뜨리고 후퇴하는데 성공한 리크 일행. 전투가 끝나고 루드 일행과 이야기를 해 보면 루드 일행은 원래 발스 제국에 저항하는 해방군이라고 알려준다. 배도 현재 갈바니아로 가고 있는 것이 아니라 페스바스라는 마을을 향해 가고 있는 중이라고 한다. 결국 하는 수 없이 리크 일행은 해방군에 가입하게 된다.

아뭏든 해방군에 들어가게 된 리크 일행의 최초 임무는 홀이라는 사람을 해방군에 합류시키게 하는 것이다. 홀은 페스바스의 서쪽 산 넘어서 살고 있다고 하기 때문에 즉시 떠나게 된다. 그리고 리크 일행은 여기서 드디어 레벨 업하게 된다. 홀을 만나 이야기해 보면 해방군에는 들어가지 않겠다고 한다. 홀의 완강한 태도로 보아 무언가 숨겨져 있는 비밀이 있는 지도...

난감한 상태에 빠져 버린 리크 일행. 이때 홀의 집 안에서 수상한 소리가 들리고 그 안을 들여다 보니 홀은 이미 없어져 버린 것이 아닌가. 어쩌면 홀은 혼자서 제국군과 싸우러 갔는 지도 모르겠다. 리크 일행은 홀을 찾아 비밀의 지하 통로를 통해 갈바니아로 향하게 된다. 이 지하 통로는 입체 교차로 등 꽤 복잡하게 만들어져 있다. 꽤 어려운 탐험이 될 듯...

⬅ 아무리 해도 해방군에 참가하지 않는 홀

지하 통로를 통해서 갈바니아에 도착한 리크 일행. 여기에서 리크 일행은 갈바니아 왕을 만나기 위해 레루나 등을 정보 수집차 먼저 보내고 별도의 행동을 하게 된다. 갈바니아 성에는 꽤 강력한 무기와 방어구 등을 팔고 있기 때문에 여기에서 새로 장비를 정비하는 것이 좋다. 한편 리크 일행은 갈바니아의 왕과 만나려고 하지만 제국군에게 점령당해 버린 도에스카 성의 문제로 인해 매우 바쁘다. 할수 없이 해방군 아지트로 돌아오면 레루나를 통해 갈바니아의 왕과 만날 수 있을 것 같았지만 레루나는 행방이 묘연해 진다. 과연 리크일행이 앞으로 가야할 길은...

⬆ 엄청 복잡한 지하 통로. 이 밸브를 열면 새로운 길이 생긴다

전통 기술로 만들어진 마법석이라는 것은?

폴리크롬의 세계에서는 마법을 사용하려면 보통 [마법석]의 힘을 빌리지 않으면 마법을 사용할 수 없도록 되어 있다. 그러나 스티아는 [마법석]이 없이도 마법을 사용할 수 있는 듯하다. 처음 스티아는 단순한 회복마법밖에는 사용할 수 없지만 실제로 게임을 플레이하다보면 스티아 이외에도 [마법석]을 사용하지 않고서도 마법을 쓸 수 있는 사람이 더 존재한다고 한다.

리크 일행이 찾아가고 있는 갈바니아의 왕 또한 그런 사람들 중 한사람이다. 그러나 그는 현재 그러한 불가사의한 힘을 사용할 수 없다고 한다. 혹시 그러한 힘을 사용하지 못하도록 막아버리는 방법을 알고 있는 것일까? 만약 알고 있다면 스티아의 마법도 막아 버리기 위해 출발한 이번 여행을 끝마칠 수 있을지도 모르지만 그렇게 쉽게 여행이 끝나게 될지...

⬆ [마법석]을 사용하지 않고도 마법을 쓸 수 있는 스티아

⬅ 무법을 사용하기 위해서는 [마법석]이 붙어 있는 무기 등을 장비하여야 한다

➡ [마법석]을 장비하면 어떤 캐릭터로도 마법을 사용할 수 있다

마도대부옹(魔島大富翁)

지관(02-871-0812)

롤플레잉
소프트월드

486이상 / 램 2메가이상

가격 : 미정
출시일 : 10월 예정

복합장르의 아케이드 게임

캐릭터의 성격을 잘 파악해야…

마도대부옹은 아케이드 게임의 특성외에 토지 구매, 카드사용 및 각종 사건이 발생하는 아이템 외에 영주가 되기 위해 무력을 사용하여 영지를 강탈하기도 한다. 주인공은 부하들과 함께 전투를 통해 경험을 얻고 등급을 올려 강력한 부대를 만든다. 영주는 구매를 하고 장비물품을 사용하는데 이것은 RPG 형식과도 흡사하며 일단 돈을 많이 보아야 게임이 쉽게 진행된다. 진행형식이 다양하여 재력으로 상대를 무너뜨리든지 강력한 병력으로 다른 영지를 점령하든지 천하통일을 이루어야 하며 아케이드+전략+롤플레잉이 복합된 게임이다.

게임의 진행은 네명의 주인공이 상당한 능력을 소유하고 있다는게 이 게임의 특성이다. 또한 각종 무기와 방어품을 장비하여 전투력을 증가했다. 총 여섯개 부분의 장비를 갖추고 있는데 오른손의 무기, 왼손의 방패, 머리의 투구, 몸의 갑옷, 다리의 전투화, 그리고 목에 건 목걸이가 그것이다. 이러한 장비를 주인공 모두가 구비하고 있지만 주인공에 따라서 장비한 무기나 방어품에는 차이가 있다. 수인왕의 경우에는 무거운 기갑을 착용하고 검성은 검 종류의 무기가 있으며 대법사나 제사는 방패를 착용하지 않는다. 이러한 무기를 얻는 방법은 상점에서 구매하는 것 외에 길에서 주울 수도 있고 상품으로 주어지기도 한다. 그러나 가장 강력한 무기는 각 관문에서 임무를 완성한 후에 획득할 수 있다. 어떤 종류의 장비는 특수한 기능이 있어서 주인공으로 하여금 막강한 능력을 발휘하게 한다.

한편 전투장면은 화면 전체에 나타난다. 일반적으로 보드아케이드는 전투장면이 유저에 의해 동작할 수 없었으나 마도대부옹은 유저가 직접 전투할 수 있으며 롤플레잉의 성격을 가미시켰다. 귀여운 캐릭터 모형과 화면에 가득찬 전투동화가 게임의 하일라이트 부분이다. 공격과 마법 및 특수 형식 등 모두 다양한 화면을 가지고 있다. 게임 진행에 있어 주인공마다 다른 속성이 있는데 불을 두려워 하는 사람, 법술 공격에 버텨내는 사람 등이 있다. 그러므로 게임을 진행하며 상대방의 속성을 잘 파악하면 공격할 때 적합한 법술을 사용하여 손쉽게 적을 무찌를 수 있다.

각종 카드와 빈번히 발생하는 사건

게임에 등장하는 카드는 오십여종에 이른다. 이는, 이동, 전투, 회복, 공격, 방어, 영지, 상점, 특수에 관한 카드로 8종류이다. 적당한 시기에 이런한 카드를 사용하면 상당한 효과를 볼 수 있다. 예를 들어 유저의 현금이 곧 바닥나는데 상대는 상당한 금액을 소유했을 때 자금 평균카드를 사용하면, 모든 사람의 자금을 동등하게 사등분하여 세력을 평준화시키는 것이다. 수비가 강한 영지에 도달했을 때 전염병 카드로 수비군의 생명력을 떨어뜨린다. 그 다음 전이카드를 사용하여 곧바로 영지를 공격한다. 전투 중 작전류의 카드를 쓰면 상대의 실력이 쇠약해지고 회복류의 카드를 쓰면 자신의 손상을 회복한다. 이러한 카드를 잘 운용하면 순조롭게 적을 공략하고 천하를 쟁패할 수 있다.

또한 게임을 진행하는 도중 예기치 못한 돌발사건이 발생한다. 게임에 변수를 제공하는 대목으로 영지배반, 기근발생, 보물상자획득, 함정 등이 있다.

괴물과 대화를 하는 재미

기존의 보드 아케이드에서 볼 수 없었던 부분으로 롤플레잉요소가 가미되어 상대인물과 대화를 하는 것외에도 다른 생물과도 대화를 한다. 마주치는 대상과 반드시 싸우기만 하는 것은 아니며 때로는 부드럽게 때로는 위협적으로 대화를 한다. 그들이 원하는 물품이나 금전을 주면 혹시 유저의 부대에 가입할지 모른다. 대화의 명령을 사용하면 아주 희귀한 생물이 우리편에 가입하거나 중요한 소식을 듣게 되므로 잘 활용해야 한다. 여기에는 많은 작은 게임들이 있는데 모험을 하는 도중 산속의 동굴에 들어가면 신비한 각종 게임을 즐길 수 있다.

데드라인 (DEADLINE)

동서산업개발(02-3662-8020)

액션
시그노시스

가격: 미정
출시일: 10월 예정

SAS의 조언을 받고 제작한 게임

데드라인은 실제로 전직 SAS(영국의 특수부대)대원의 조언을 받아 제작된 리얼타임 방식으로 전개되는 전략 액션 게임이다. 게이머는 극한 상황에 처해 있는 사람들을 도와주는 특수부대의 지휘관. 그러나 게이머와 함께 일을 수행할 특수부대 요원들은 신상명세서에서 볼 수 있듯

이 극과 위험이 따르는 일을 즐기는 혈기왕성한 청년들로 통제하기가 상당히 어려운 인물들이다. 건장한 체격을 가지고 있는 이들은 한가지 이상의 전문 기술(저격, 폭탄 해체, 응급 처치 및 정찰)들을 가지고 있다. 게이머는 사건 발생시 각각의 임무에 필요한 8명의 대원들을 선발할 때 이와 같은 특성을 고려해야 한다.

임무 수행에 필요한 인원과 장비를 선택한 다음에는 대원들에게 이동 명령이 시작된다. 작전 성공의 열쇠는 어디까지나 타이밍인데 이것은 주위 다른 상황에 의해서 달성된다. 작은 실수라도 발생하는 경우 전체 작전은 완전히 실패로 돌아가 버리게 된다. 게이머는 자신이 설정한 치밀한 작전이 실패로 돌아가는 경우 상당한 좌절감을 느끼게 될 것이다. 그러나 지도 화면을 통해서 게이머들은 자신들이 수행한 임무 정도를 파악하고 임무 수행을 확인하고 나면, 커다란 성취감을 만끽할 수 있다.

죽음의 요새(DEATHKEEP)

동서산업개발(02-3662-8020)

롤플레잉
SSI

가격: 미정
출시일: 10월 예정

악마의 리턴

얼음 감옥에서 탈출한 사악한 마법사와 싸우기 위해 수호자의 신탁에 의해 세 명의 모험가 중 한 명이 소집된다. 마법사의 목표는 자신이 데스키프라고 부르는 두워프 신전의 폐허 속에서 그가 오랫동안 잃었던 힘을 부활시키는 것이다.

이 성에는 세 개의 탑이 있는데 여기에는 전설적인 드워프의 문으로 들어갈 수 있는 마법 구슬 열쇠가 있다. 아무도 그 문이 어디로 가는 것인지 모른다. 하지만 그 문은 막강한 힘을 가지고 있으며 그 곳을 통과하는 자에게는 막대한 부를 가져다준다는 소문이 있다.

이제 마법사는 자신의 죽음의 요새에 사악한 생물체를 잔뜩 배치해 놓았고 세 명의 모험가 중 한 명이 구슬을 찾고 마법사와 그의 부하들을 물리쳐야 한다. 그들이 모험가를 이길 것인가?....

죽음의 요새는 던전 게임으로 25개의 지하 동굴과 8가지 레벨에서 전투를 해야 하며 30가지 이상의 괴물과 싸워야 한다.

공포의 하늘(Deadly Skies)

쌍용(02 270 8946)

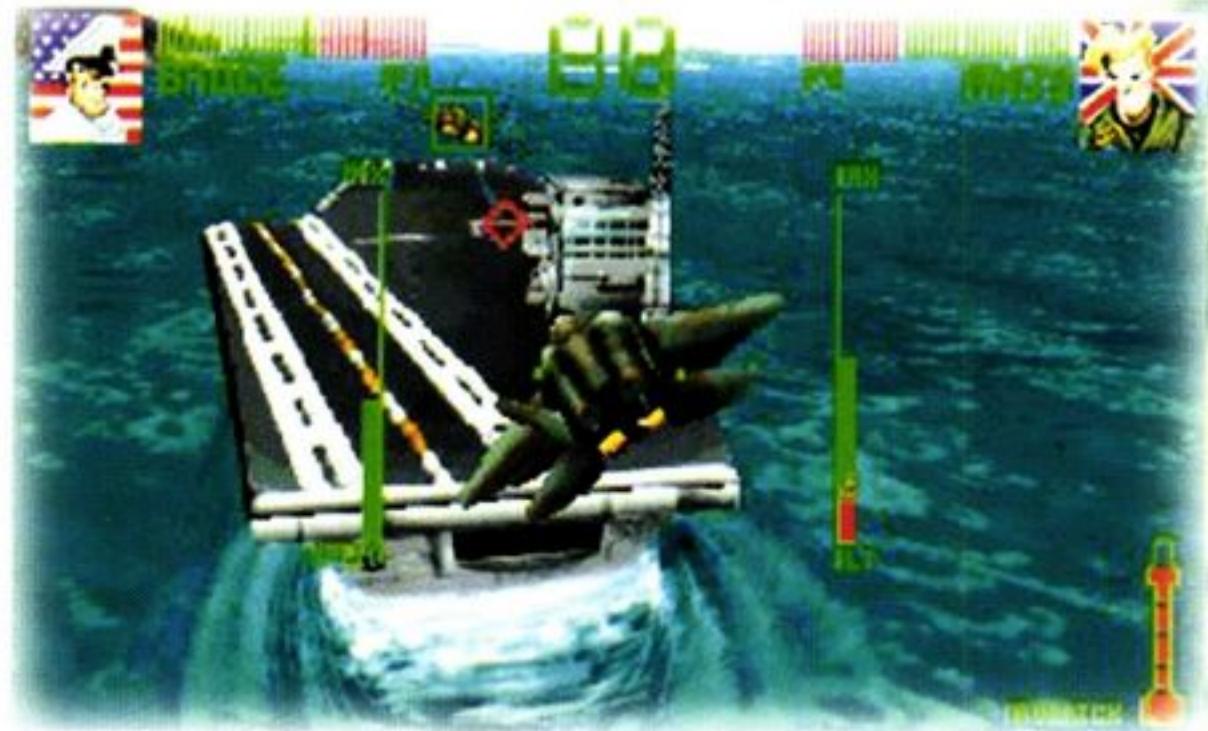
액션 | JVC

486이상 | 램 2메가이상

가격: 44,000원
출시일: 발매중

일대일 공중전 액션 게임

JVC에서 썬더호크 다음으로 제작한 비행 시뮬 액션게임으로 일대일 공중전의 세계를 간단한 조종만으로 요약한 게임이다. 이번 공포의 하늘은 아케이드성이 진한 게임으로 게임의 레벨이 상당히 어렵다.

비행 기종도 F16, MIG29, FII7A 스텔스 폭격기 등을 조종하며 상대편 비행기도 동일하게 설정되어 있어 경쟁자와 가장 치열한 공중전을 경험하게 된다. 열추적 미사일, 레이저, 비밀 무기 등을 이용하여 적들을 제거해야 하는 여러가지 무기 설정 상황도 있다. 게임을 쉽게 진행하기 위해선 수평회전, 에어브레이크, 가속회전 등에 능숙해야 한다.

게임의 특징

- 네트웍을 지원하며 상대방과 일대일 전투 가능
- 울창한 정글, 사막, 초현대적 도시, 항공모함등 다양한 경으로 전투

파이어 파이트 (Fire Fight)

동서산업개발(02 3662 8020)

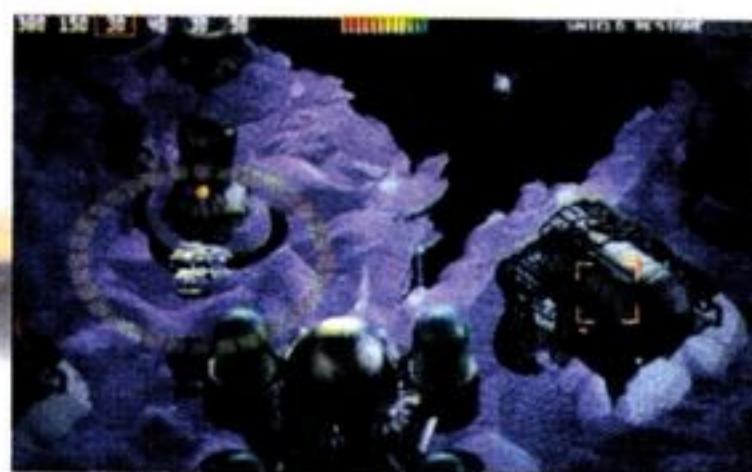
아케이드 | 일렉트로닉 아츠

486이상 | 램 8메가이상

가격: 미정
출시일: 10월 예정

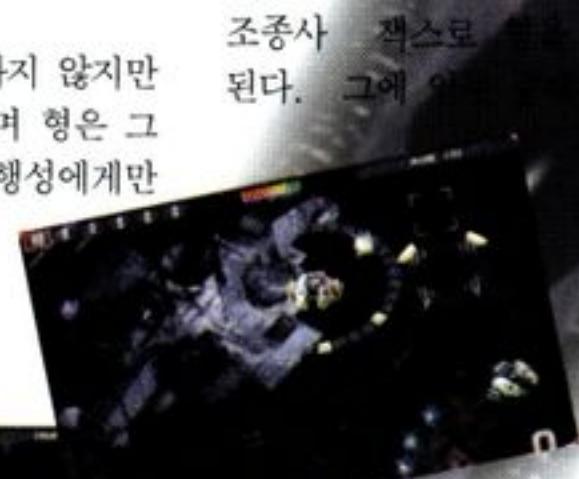
팬텀 의회의 에이스

팬텀 의회는 미래에서 법을 만들고 집행하는 사람들이다.

이 집회가 행성이나 사람들에게 유죄를 선고하면 잔인한 방법으로 형을 집행한다. 이 집회는 한 사람에 대하여 법을 집행하지 않지만 나라들만 법을 집행하며 형은 그 나라의 사람들과 그 행성에게만 떨어진다.

게이머는은 팬텀 의회에 속하는 최고 조종사 잭스로 활동하게 된다. 그에 ... 도시 ... 전 ... 포로를 구출하는 임무를 가지고 있다. 파이어 파이트는 윈도 95전용 게임으로 구출, 탐색, 정찰비행 등 총 18개의 미션이 있다.

파이어 파이트의 멀티 플레이어 게임

파이어 파이트는 윈도 95의 IPX/TCP 의로 4명까지 지원이 되며 모뎀으로는 2명까지 지원된다. 넥트웍 게임은 파이어 파이트와 베이스 빌딩의 2가지 게임으로 나누어져 있다. 게이머는 시간에 제한되어 있어 게임을 진행하거나, 또는 한 게이머가 정해진 숫자의 적들을 섬멸하는 게임을 진행할 수 있다.

베이스 빌딩은 각 게이머들이 자신의 기지에서부터 시작한다. 이 게임의 목적은 자신의 기지를 만드는데 필요한 자제를 모으고 자기의 착륙 지점에 돌아오는 것이다. 자제를 모으면 모을수록 게이머의 기지는 커지며 방어도 늘어난다.

뫼비우스 링크2

쌍용(02 270 8946)

전략 시뮬레이션

I. MAGIC

가격: 39,600원
출시일: 발매중

양분된 은하의 세력 다툼

인류가 항성 세계에 발을 디딘지 수백년이 흐른 은하계. 도시연방국과 시리우스 제국. 은하는 양분되어 세력 쟁패가 시작되고...

은하의 수호 천사인 뫼비우스 함대의 전설은 비로소 시작된다. 연방군 전함 포이선의 함대 합류지점 레일오페 항성계. 포이선은 연방군 최신예 기함으로 함대 전력을 강화하기위해 차세대 전함으로 건조되었다.

연방군의 고성능 에너지 실험 연구소에서 차세대형 에너지 페루도리아쿠타 실험을 한다. 그러나 예기치 않은 폭발 사고로 실험 설비가 설치된 행성 전체가 붕괴되자 우주 공간에 심한 불균형에 초래하게 되고 그에 따라 우주공간에는 에너지 파장이 발생했다. 이 일련의 사고로 연방군은 큰 혼란에 빠졌다. 연방군 함대는 이 광대한 우주 전장에서 단 한척의 전함으로 모든 전선을 사수하고 있었지만 역부족이었다. 물밀듯이 몰려드는 제국군의 함대는 연방군의 숨통을 조여오고 있다.

제국군 요새 아레스는 위성 궤도상의 배치, 12기의 방위 위성 수비, 난공불락의 요새로 정평이 나있다. 34년전 제국군 기동 요새 네미시스를 침공한 연합군은 쓰디쓴 패배를 맛보았지만 다시 한번 연합군은 네미시스로 향한다. 전방에는 제국군, 후방에는 거대한 블랙홀.

배수진을 칠 수밖에 없는 뫼비우스 함대는 초중력 천체로 사라지고 마는 운명인가? 연방군과 제국군의 주력 함대가 대규모의 작전의 발동으로 항성 헤이켄에 집결하여 최종전으로 치른다.

침묵의 전초전. 은하표준력 00498. 시이다 135변경 성계에는 순간적으로 긴장이 감돌고 항성의 가치가 새로운 양상으로 부각된다. 함대의 에너지를 공급할 중간 에너지보급기지가 필요했기 때문이다.

연방군과 제국군의 역사적인 대전으로 은하계의 역사와 많은 문명들은 한줌의 재로 사라질 수도 있다. 차가운 광선에 파괴되어버린 전함들과 함께 차가운 우주공간 속으로 사라진 영혼들은 빛나는 별빛으로 우주를 물들이고...

브랜디쉬(BRANDISH)

쌍용(02 270 8946)

롤플레잉

팔콤

MEM 램 2메가이상

가격: 39,800원
출시일: 발매중

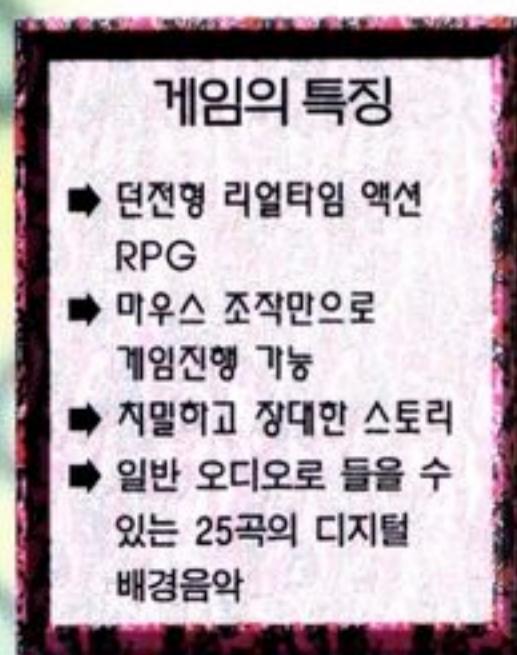
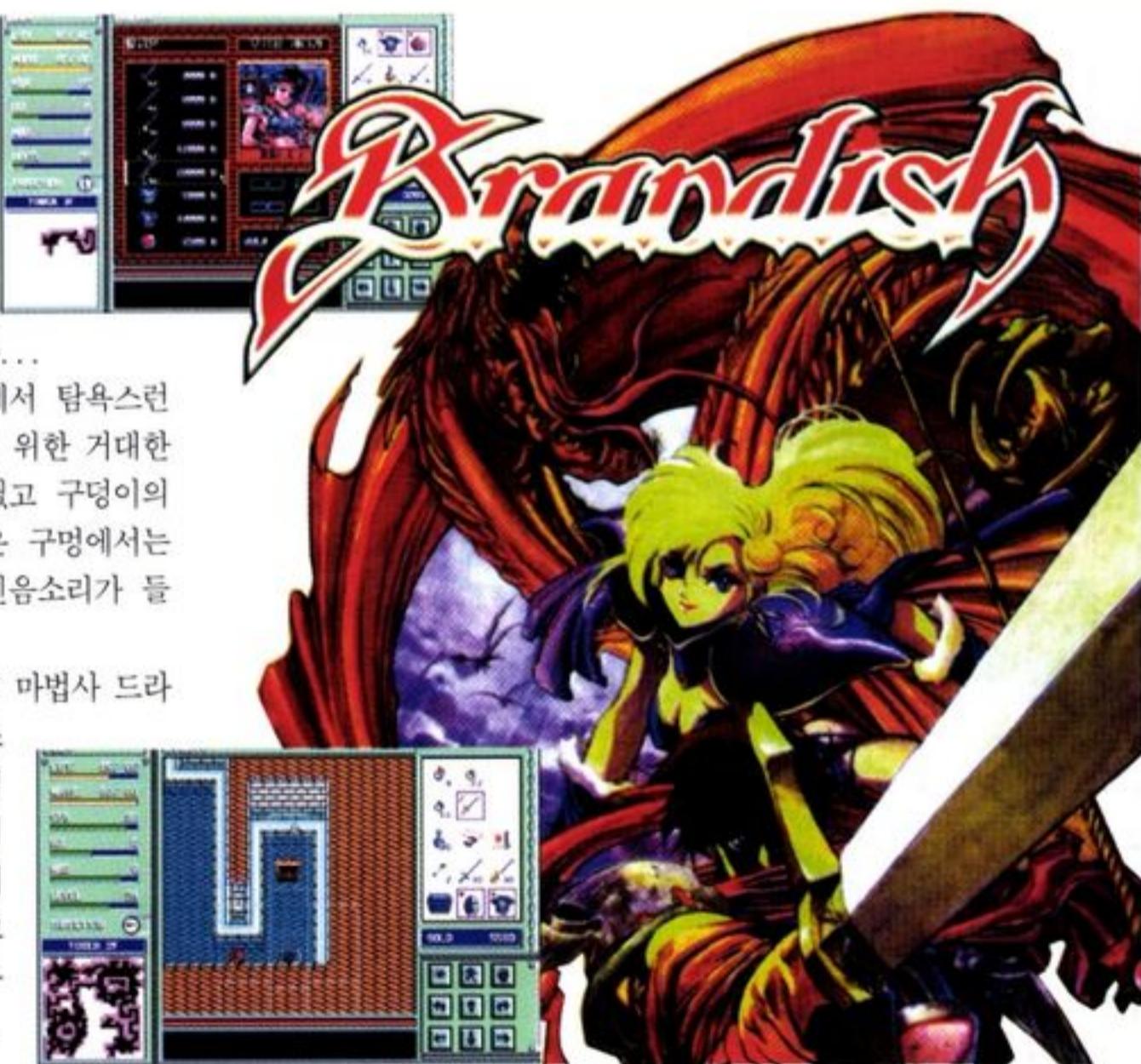
비톨국의 평화를 되찾아라!

신의 저주를 달래기엔 천년이라는 시간은 너무 짧다.

평화스럽던 소국 비톨. 우매한 국왕 비스탈의 힘에 대한 야망은 수호신인 위대한 드래곤을 진노케하였고 비톨은 사악함으로 뒤덮인 채 땅속으로 봉인되어 잊혀진 과거가 되었다.

그로부터 천년 후...

잊혀진 과거 위에서 탐욕스런 인간들은 금을 찾기 위한 거대한 구덩이를 만들어 냈고 구덩이의 한가운데 뚫린 깊은 구멍에서는 밤마다 누군가의 신음소리가 들려왔다.

한편 아름다운 여 마법사 드라와 함께 그녀의 스승인 발칸의 살해범으로 오인되어 쫓기던 유랑 검객 아레스의 일전으로 그 일대는 땅속으로 무너져 내리는데.....

게임의 특징

- ➡ 던전형 리얼타임 액션 RPG
- ➡ 마우스 조작만으로 게임진행 가능
- ➡ 치밀하고 장대한 스토리
- ➡ 일반 오디오로 들을 수 있는 25곡의 디지털 배경음악

메가레이스 2(Megarace 2)

쌍용(02 270 8946)

아케이드 | 마인드 스케이프 | MS DOS | CPU 486이상 | MEM 램 2메가이상 | 가격: 46,200원 | 출시일: 10월 예정

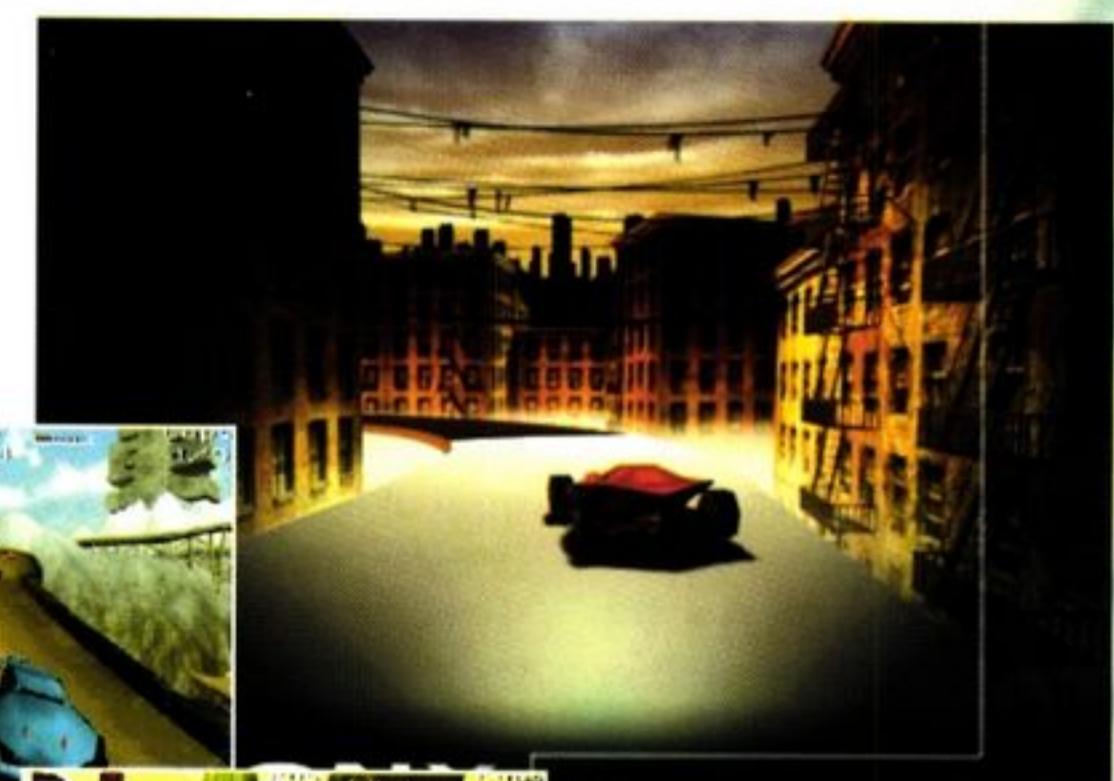
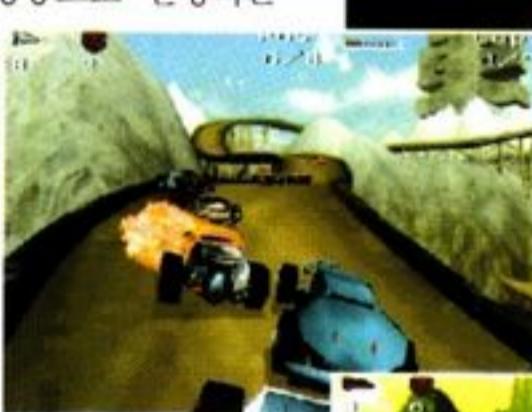
전작 TV쇼를 업그레이드 한 레이싱 게임

게이머는 전작 VWTV(Virtual World TeleVision)의 메가레이스라는 TV쇼의 선수였다. 이번 메가레이스는 명사회자 랜스보일과 그의 새로운 미녀 파트너와 함께 다시 돌아왔다.

TV에서 생방송으로 진행되는 메가레이스라는 쇼에 게이머는 출연하게 된다. 이 쇼의 특징은 출연자가 최첨단 경주차를 타고 경주를 하여 우승자를 가리는 것이다.

메가레이스는 1편의 단조로움을 극복하기 위해 경주트랙에는 갈림길이 만들어 졌고 무기와 경주차의 성능은 더욱 강력해졌다.

메가레이스의 특징

- 3D로 렌더링된 다양한 갈림길로 구성된 사실적인 트릭
- 7명의 경쟁차량을 따돌리기 위한 다양한 무기의 사용과 파워업 가능
- 빠른 키 반응으로 부드러운 드라이브 가능

게이머는 최첨단 경주차량 중 마음에 드는 차를 고른 후 트랙으로 나선다. 7명의 경쟁자를 따돌리기 위해 게이머는 무기를 발사하거나 상대방을 밀어낼 수 있다.

기어헤드(Gear Head)

폴리그램(02 468 4161)

퍼즐 | 필립스 미디어 | | CPU 486이상 | MEM 램 8메가 이상 | 가격: 미정 | 출시일: 11월 예정

태엽 장난감들의 맹렬한 전쟁

12개의 각기 다른 능력을 가진 장난감이 게이머의 부하가 되어 적을 물리치며 적의 진지로 돌진한다. 하지만 몇몇은 누가 적인지 아군인지 상대방이나 우리나 구분을 못한다. 부엌, 공장, 연못 등 장난감의 전쟁은 이곳에서 이루어진다. 만약 12번의 경기에서 승리를 얻었다면 게이머는 챔피언쉽 경기장에서 다른 마스터와 겨루어 기어 마스터 왕위에 오를 것이다.

gearheads

기어헤드는 재미있는 행동을 하는 귀여운 캐릭터들을 빨리 움직여 승리하는 게임이다. 게이머는 게이머가 사용할 태엽인형을 선택하고 그 인형을 보다 빨리 적으로 보내야 한다. 게이머는 가장 효과적인 승리를 위해선 어떤 장난감을 선택하는 것이 중요하다.

기어헤드는 숨겨진 많은 옵션이 있는데 경기 중 나타나는 파워업, 격전지의 함정, 두개의 화살표 등이 게임 중간에 재미를 준다.

소닉 CD (SONIC CD THE HEDGEHOG)

SKC(02-3709-5476)

아케이드 / 세가PC

가격: 45,000원
출시일: 10월 예정

세가의 유명 비디오 게임이 PC로 컨버전

세계에서 제일 빠른 고슴도치이자, 냉정한 모습으로 언제 어디서나 모두의 인기 캐릭터인 소닉이 PC용 게임으로 등장했다. 이제 그 소닉의 속도감 있는 모험과 액션이 다시 PC에서 시작된다. 과연 모습과 능력마저도 유사한 메탈 소닉을 이겨낼 수 있을까?

작고 살기 좋은 별, 시간을 자유로이 지배할 수 있다고 하는 불가사의 한 돌 「타임스톤」이 잠든 별, 리틀 플라넷. 이것에 눈독을 들인 그 악명높은 천재과학자 닥터 애그맨.

소닉의 특징

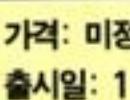
- 빠른 그래픽
- 보너스 레벨-스피링과 완충기, 물갈퀴 등을 이용한 게임진행
- 5가지 에리어 제공

닥터 애그맨의 야망을 어렵지 않게 부수어온 소닉이었지만 눈앞의 리틀 플라넷에 자유와 평화를 가져다 줄 수 있을까?

비디오 게임 속도의 장벽을 넘어선 「소닉 CD」

파이터 듀얼(Fighter Duel)

플리그램(02-468-4161)

시뮬레이션 / 필립스 미디어

가격: 미정
출시일: 11월 예정

2차 세계대전의 참전 용사가 되어...

파이터 듀엘은 최첨단의 비행기를 조종하는 것이 아닌 2차세계대전의 참전용사가 되어 도그파이트의 진수를 보여줄 것이다. 많은 비행 연습을 마치고 게이머는 2차세계대전에 참전했던 P-51D 무스탕, 스핏 화이어 등 13종의 다양한 도그파이터 비행기 중 한 대를 몰게 된다.

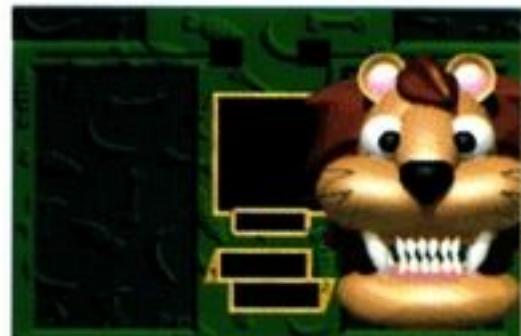
특히 파이터 듀엘은 도그 파이팅을 좋게 하기 위해 비행시 카메라의 각도가 360도 전면을 다루며 사진기의 판넬외에 10개의 측정기능으로 비행석으로 하늘을 보는 전경이 여러개의 PC그래픽으로 나타난다. 게임을 실행하면서 게이머는 몇 개의 키만으로 다각도의 전경과 상황을 볼 수 있어 비행이 편하며 계기판 역시 실제 계기판으로 묘사해 2차대전 비행 세계로 안내할 것이다. 전투비행은 총 8단계로 나누어지며 사실 모드를 선택하면 실제 비행기와 같은 상황이 된다. 파이터 듀엘은 모뎀 플레이를 지원하며 9600bps이상이면 누구나 다 가상의 게이머와 공중전을 벌일 수 있다.

바쿠 바쿠 애니멀

SKC(02-3709-5476)

퍼즐	세가PC	CPU 486이상	MEM 램 8메가 이상	가격: 45,000원 / 출시일: 10월 예정

평범한 테트리스와 헥사를 거부한 게임

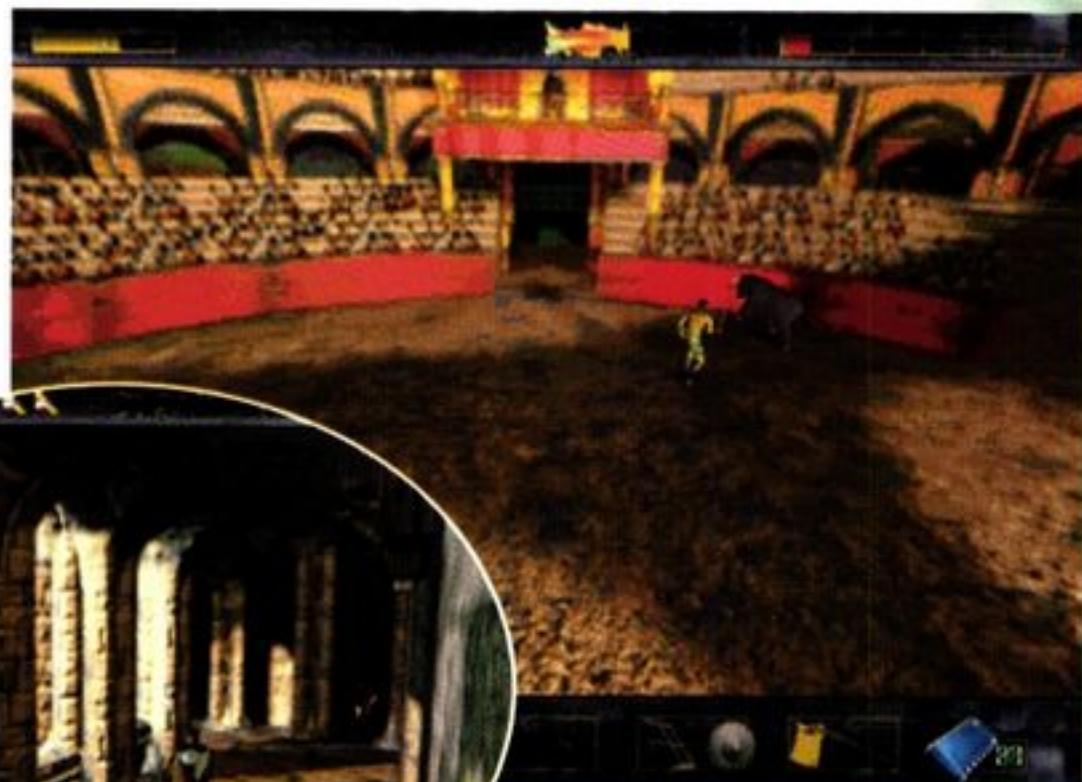
강아지, 토끼, 팬더, 원숭이, 생쥐 등 귀엽고 친숙한 동물들이 캐릭터로 등장하여 동물원 지킴이 자리를 얻기 위해 선의의 경쟁을 벌인다. 게임의 특징은 다음과 같다.

▶ 4가지 배경화면-정글, 바다, 하늘,벽-의 자유로운 선택 가능
▶ 배경화면에 따라 변하는 음악(BMG)
▶ 일반 아케이드 모드와 2인 대결모드 그리고
▶ 버파와 친숙한 게이머들은 이미 알고 있는 자신의 실력을 인정받을 수 있는 랭킹 모드
▶ 조이패드를 이용하면 전용 게임기의 느낌이 든다.
▶ 풀화면 모드 지원.
▶ 다양한 난이도 조절 가능 - 블록의 비율, 등장 동물 수 등등
▶ WIN95의 DirectX를 사용하여 매우 화끈한 폴리곤의 애니메이션 같은 그래픽을 볼 수 있다.

타임 코만도(TIME COMMANDO)

동서산업개발(02-3663-8020)

액션 어드벤처	버진	MS DOS	CPU 486이상	MEM 램 8메가 이상	가격: 미정 / 출시일: 10월 예정

시간의 공간 차원을 회복하라!

치명적인 컴퓨터 바이러스가 군대의 일급비밀 슈퍼 컴퓨터에 침입했다. 바이러스는 빠른 속도로 퍼지면서 시간의 공간 차원이 벌어져 커다란 혼란이 야기되며 전세계의 컴퓨터 시스템에 확산되어 가고 있다. 만약에 핵심 메모리가 제시간에 회복되지 않는다면 이 상황은 점점 커지면서 돌이킬 수 없게 된다.이렇게 되면 미래는 혼란의 지배를 받을 것이며 세계는 바이러스에 의해 파괴될 것이다. 이제 전쟁은 시작되었다. 게이머는 시간 이동을 이용해서 걷잡을 수 없는 과학기술의 최악을 제거해야 한다. 게이머의 전쟁터는 역사와 미래의 한복판이 될 것이며 게이머의 장애물은 그 시대에서 나오는 전사이다.

타임코만도의 배경은 선사 시대, 고대, 로마제국 시대, 일본의 사무라이 시대, 중세 시대, 신대륙 시대, 미 서부 시대, 20세기 전쟁터, 미래, 그리고 바이러스와 최후의 결투를 배경으로 한다. 타임코만도에는 선사시대의 곤봉으로부터 창, 총 등 총 45개의 무기가 나온다. 3D 폴리곤 캐릭터가 실시간적으로 진행되며 카메라의 각도가 다양하게 변화한다.

천상소마영웅전

멀티시티(02-510-7540)

롤플레잉 | FE

가격: 미정
출시일: 10월 예정

RPG의 새로운 역사를 만든다!

「장군」, 「야화」로 유망 국산 게임제작사로 떠오른 F.E의 기대의 RPG「천상소마 영웅전」이 이제 그 모습을 드러낸다.

게임 시스템과 등장 캐릭터 공개!

이제 막바지 작업이 한창인 「천상소마 영웅전」에 등장하는 게임 시스템과 보스를 비롯한 적 캐릭터를 대공개! RPG 게임에서 놓칠 수 없는 부분인 등장인물의 캐릭터성을 스스로 판단해 보자.

메뉴판 구성

◘ 전투 모드가 아닌 맵 모드에서 사용되는 MENU

1.시스템 - 게임의 환경을 설정한다.
2.캐릭터 - 주인공들의 세부 조정을 한다.

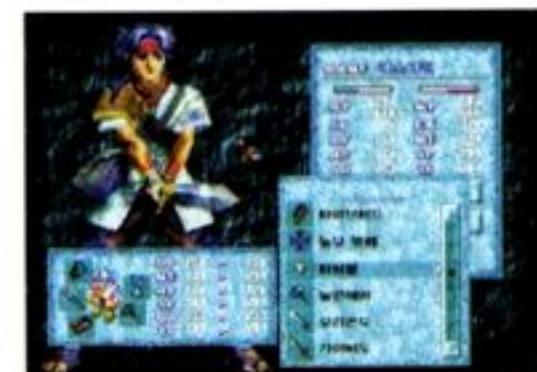
◘ 전체 파티의 기본 정보를 보여준다

캐릭터 이름, 레벨, 경험치, 생명력, 마법력과 현재 보유하고 있는 화폐의 보유액을 보여준다. 여기서 아이템 사용과 장비교체를 할 수 있다.

NAME - 이름	HP - 생명력
MP - 마법력	DP - 방어력
AP - 공격력	QU - 민첩성
IS - 용맹성	ME - 지력
SP - 정신력	EX - 경험치
Item : 아이템	Equip : 장비
Magic: 마법	Skill : 공격 기술

◘ 선택된 캐릭터의 세부 정보를 보여준다

아이템 사용

HP나 MP가 제로가 되기전에, 가지고 있는 아이템을 사용함으로서 생명력과 마법력이 회복될 수 있다.

장비교체 : 가지고 있는 장비를 장착하여 주인공들이 가장 큰힘을 낼 수 있도록 해준다.

1. 아이템을 선택한다.
2. 선택한 아이템에 따른 수치 변화를 나타낸다. 장비 교체후 수치가 높아지면 파란색으로 변한다.
3. 머리, 몸, 손, 발등 장비의 장착 부위를 표시

사용 가능한 마법 : 선택된 캐릭터가 현재 사용할 수 있는 마법을 알려준다.

1. 마법을 사용할때 필요한 수치값이다.
2. 마법의 속성을 나타낸다.

사용 가능한 공격기술 : 선택된 캐릭터가 현재 사용할 수 있는 공격 기술을 보여준다.

1. 공격 기술을 사용할 때 필요한 수치 값 이다.
2. 공격 기술의 속성을 나타낸다.

◘ 전투 모드에서의 메뉴

1.이동
2.아이템 사용

3.전체 대기
4.전투 포기
5.대기
6.마법
7.공격 기술

Item선택시 : 보유하고 있는 아이템을 활용한다.

마법 선택시 : 사용할 수 있는 마법을 활용 전투를 한다.

공격기술 선택시 : 사용할 수 있는 공격 기술을 활용 한다.

적 캐릭터

◘ 보스

피라모스 - 거짓의 대마왕으로 포련에 의해 만철옥에 갇혀 있다가 도망나왔다. 모든 악령들의 실질적인 우두머리이며 검은 손의 파괴력은 신의 힘에 대적할 정도라하나 그 실체에 대한 대부분은 베일에 가려져 있다.

데우칼리온 - 나태의 마귀새로 알려져 있는 데우칼리온은 인간의 마음을 나태로 빠져들게 한다. 그의 힘의 대부분은 커다란 날개에서 나온다고 하는데 그 위력이 어느 정도인지는 정확히 알려져 있지 않다.

에반도로스 - 인간의 기억과 추억을 빼앗는 망각의 대마귀왕. 망각의 늪에 살고 있으며 거짓과 변신에 능해 쉽게 사람들의 마음을 현혹시킨다.

파라 - 델로스성에 살고 있는 탐욕의 제마 파라. 탐나는 것이 있으면 무엇이든 가리지 않고 삼켜 버린다. 세상의 모든 것을 자신의 것으로 하고자 하나 유일하게 거짓의 대마왕 피라모스에게 만은 탐욕의 입을 벌리지 않는다.

다프네 - 어둠의 마왕. 세상을 온통 어둠으로 채우려는 야욕을 가지고 있다. 몸에서 이상한 독을 뿜어내어 다프네의 근처에 서기만 해도 앞을 못보게 될 정도의 무시무시한 존재이다.

아가메논 - 죽음에 대한 공포로 상대의 마음을 나약하게 만든후 앞으로 유인하여 순식간에 잡아 먹는 무시무시한 괴물 거미의 제왕으로 타우로스산에 살고 있다.

암피트리테 - 「교만의 성」의 성주로 인간의 마음속에 내재된 교만의 마음을 끌어 내는 힘을 가지고 있다. 자만으로 이루어진 그는 모든이의 마음속에 내재된 존재라 할 수 있다.

유틸리티 강좌

바이러스

바이러스는 백신 프로그램이 나오기 무섭게 신종 바이러스가 또 등장한다. 한편 바이러스에 걸리면 일단 자기만의 부팅 디스크를 가지고 백신 프로그램을 돌려야만 피해를 빠르게 복구할 수 있다. 이번호는 마지막으로 백신 프로그램의 종류에 대해서 알아보기로 한다.

백신 프로그램의 종류

1. 백신(VACCINE)

시스템 파일 쓰기방지 기능, 체크섬 기능, 파괴 기능 검사 등 다양한 기능이 있다. 특히 네트웍으로 연결된 컴퓨터에 아주 적당한 백신이다.

2. 메이스 백신 (MACE VACCINE)

시스템 파일 쓰기 방지, FAT 복사 등 기능이 우수하다.

Protection Level 조정 가능

사용 방법	Vaccine + 숫자
숫자 = 1 일때 쓰기 방지를 한다	중요 영역과 시스템 파일들에 대하여
숫자 = 2 일때	숫자=1의 기능을 수행하면서 직접 접근(Direct Access) 시도에 대하여 쓰기 방지 기능을 수행한다

3. 플류샷(Flushot) 3, 플류샷 플러스(Flushot plus)

Ross M. Greenberg(무료 공개 소프트웨어), 시스템 파일 체크썸, 모든 파일에 쓰기방지 기능, 후에 다른 사람에 의해 바이러스가 첨가되어 Flushot 4(트로이 목마 프로그램)로 변하여 많은 피해를 주었다. 이것을 치료하기 위하여 Flushot plus가 나왔다.

플류샷 플러스는 특정한 행동을 막아주는 바이러스 예방 프로그램.

사용자의 허락없이 바이러스가 시스템 메모리에 상주하거나 이미 상주해 있는 경우 바이러스가 이들 파일을 감염시키려 하면 아래 그림과 같이 갑자기 화면에 나타나면서 사용자에게 사실 여부를 묻는다.

```
WARNING! TSR Request from an unregist red program!
Number of paragraphs of memory requested(in decimal) are : 12345
(Press any key to continue)
```

IO.SYS뿐 아니라 MSDOS.SYS, COMMAND.COM 등 시스템 파일 모두를 플루샷에서 정한 체크섬(CHECKSUM)과 비교한다. 즉 플루샷이 설치된 시스템의 체크섬(CHECKSUM)을 플루샷이 정한 기준치와 비교하여 실제 설치된 시스템의 체크섬을 알려준다.

4. Chk4bomb (check for bomb)

도스를 거치지 않고 직접 ROM BIOS 루틴을 이용하여 하위 레벨로 디스크를 관리하는 코드의 존재여부를 검사, 이상한 단어나 쌍스러운 욕의 존재 유무를 검사.

5. 바이러스캔(VIRUSCAN)과 클린업(CLEAN-UP)

미국의 McAfee Associates사에서 만든 바이러스 검색 및 퇴치용 프로그램.

Pakistan, Brain, Jerusalem, Alameda, Cascade, PingPong, Stoned, Lehigh, Den Zuk, Datacrime, Fu Mauchu, Vienna, April First 및 이의 변종 등 각종 컴퓨터 바이러스의 존재 유무를 검사 및 치료제

① SCAN 사용법

SCAN은 IBM PC 및 호환 기종의 VIRUS를 감지, 치료해 주는 PROGRAM이다. 또한 SCAN은 실행될 때 자체 진단을 한다.

사용하는 옵션	
/A	모든 파일을 검색하는 옵션
/M	메모리 검사를 하면서 검색하는 옵션
/D	바이러스에 감염된 파일을 찾은 후에 그 파일을 겹쳐 쓰고 지워버리는 옵션
/RV	선택된 파일에서 검증 코드 삭제 (Reove Validation Code)
/AV	선택된 파일에 검증 코드를 첨가 (Add Validation Code)
/CV	선택된 파일의 검증 코드 체크 (Check Validation Code)
/E.xxx .yyy.zzz	검색하고자 하는 확장자 .xxx .yyy .zzz
/MANY	여러 장의 플로피디스크 검사 및 치료
/NOPAUSE	검진하는 동안에 화면 일시 정지를 할 수 없음
/SUB	서브 디렉토리를 검진
/NOMEM	기억장소 검사하지 않음

/NOBREAK	검색시 CTRLC / CTRLBREAK키를 받아들이지 않음
/NLZ	LZEXE로 압축된 실행파일을 감지해서 알려준다. 압축된 실행파일은 검사할 수 없다.
/REPORT d:filename	치료 결과 저장
A1: ...A10: *	검색하고자 하는 드라이브 명
/EXT d:filename	새로운 컴퓨터 바이러스에 대한 자료 파일 지정

ex) scan a: /A /NLZ 〉 A드라이브상의 모든 파일을 검사하고 LZEXE로 압축된 파일은 검사할 수 없음을 알려준다.

SCAN의 DOS ERROR LEVEL	
0	바이러스에 감염이 안됨
1	1개 이상의 바이러스 감염
2	프로그램 에러

② CLEANUP 사용법

ex)CLEAN A1: ..A10: (virus ID) 옵션

CLEAN UP의 DOS ERROR LEVEL	
0	바이러스에 감염이 안됨
1	1개 이상의 바이러스 감염
2	프로그램 에러

사용하는 옵션	
/A	모든 파일을 치료하는 옵션
/M	메모리 검사를 하면서 치료하는 옵션
/E .xxx .yyy .zzz	치료하고자 하는 overlay 확장자 xxx .yyy .zzz
/MANY	여러장의 플로피디스크 검사 및 치료
/NOPAUSE	치료시 화면 메시지를 계속 스크롤
/REPORT A:filename	치료 결과 저장
A1: ... A10	치료하고자 하는 드라이브 명

③ MJ, MJFA, MJFB: 예루살렘 바이러스에 감염된 디스크 치료 전용 프로그램

- MJ : 하드디스크 상에 있는 파일을 복구하는 경우에 사용
- MJFA : 드라이브 A에 있는 파일 복구하는 경우에 사용
- MJFB : 드라이브 B에 있는 파일 복구하는 경우에 사용

④ MDAV: 다크 어벤저(Dark Avenger) 바이러스에 감염된 디스크 치료 전용 프로그램

⑤ MVIENNA : 비엔나 바이러스에 감염된 디스크 치료 전용 프로그램

사용 방법 - MVIENNA 드라이브 명: 옵션

사용하는 옵션	
/r	감염된 COM 파일에 관하여 메시지만 출력하고 복구는 않는다
/a	COM 파일이 아닌 모든 파일에 대하여 비엔나 바이러스를 검사할 때 사용

⑥ M3066: 3066 바이러스에 감염된 파일 치료 전용 프로그램

사용 방법 - M3066 드라이브 명

⑦ M1704: 1704 바이러스 및 1701 바이러스 치료 전용 프로그램

사용 방법 - M1704 / 드라이브 명

사용하는 옵션	
H	기본값(default)
Q	감염된 바이러스를 격리만 시키는 기능
C	현재의 디렉토리(current directory)만 검사

6. 닥터(Doctor), 백신(Vaccine), 백신(VaccineⅢ), 백신(VaccineⅢ+)

국내 개발 프로그램으로 최철용, 안철수씨에 의해 개발 (무료 공개 소프트웨어), (C) Brain 전문 예방 및 치료제

사용방법 - DOCTOR 드라이브 명

사용하는 옵션	
/A	모든 파일 검사 및 치료
/E	실행 파일만 검사 및 치료 (COM 파일과 EXE 파일)
/Mxxx	메모리의 크기를 지정 (default : 640KB)
/N	치료할 때 사용자에게 묻지 않고, 자동적으로 치료

7. NAV : 노턴 안티 바이러스(Norton AntiVirus) (상업용 소프트웨어)

IBM PC 및 호환 기종에서 유용하게 쓸 수 있는 광범위한 바이러스 프로텍트 유틸리티로 메모리 상주 프로그램을 이용하여 바이러스가 시스템에 침투하는 것을 방지하고, 시스템의 해당 드라이브, 디렉토리 또는 파일들을 스캔하면서 감염된 파일을 감지하며 만약 바이러스에 감염된 파일을 찾았을 때에는 그 파일에서 바이러스를 퇴치해 준다. 보드 뿐만 아니라 풀다운 메뉴방식으로 화면이 구성되어 있으므로 마우스를 이용할 수 있다. 노턴 안티 바이러스는 바이러스 인터셉트와 바이러스 클리닉의 2가지 요소로 구성되어 있다.

바이러스 인터셉트	예방부분으로 이것에 관계하는 프로그램은 사용자가 시스템을 켜 사용한후 끌 때까지 메모리에 계속해서 로드되어 있는 TSR(Teminate and resident) 프로그램이다
바이러스 클리닉	알려진 바이러스에 대해 시스템을 검사하여 바이러스를 찾아내고, 제거하는 기능을 포함하고 있다

8. CPAV

센트럴 포인트 안티 바이러스(Central Point AntiVirus) (상업용 소프트웨어)

국내에서 제작된 컴퓨터 바이러스와 증상 및 예방법

최근에는 국내에서 만들어진 것으로 추측되는 브레인 바이러스의 변형인 LBC 바이러스가 많이 보고되고 있다. 그러나 이에 대해서는 외국에서 제작된 백신 프로그램으로는 찾아내기 힘드므로 사용자들이 PCTOOLS의 FIND나 EDIT 기능 그리고 노턴 유틸리티(Norton Utility)의 NDD(Norton Disk Doctor) 등의 기능에 익숙해진 다음 새로운 프로그램 디스크를 구했을 때는 시스템 영역을 이들 툴(tool)을 이용하여 조사한 후 사용한다.

1. LBC 바이러스

동명:한국(Korea), 버스(Virse) 바이러스

변형: LBC-Ⅱ 바이러스

(1) 1989년 초에 한국에서 최초로 발견되었다.

(2) 주기억 장치의 메모리가 2K byte 줄어들면서 부팅이 되지 않는다.

(3) 플로피디스크 입출력 속도가 떨어진다.

(4) 브레인 바이러스가 전염된 디스크에도 다시 전염된다. 그러나 LBC 바이러스가 전염된 디스크에는 브레인 바이러스가 전염되지 않는다.

(5) 하드디스크가 있는 컴퓨터에 전염되면 하드디스크가 사용 불가능해지며, 플로피디스크로 부팅하여 하드디스크를 사용하려고 해도 "Invalid drive Specification"과 같은 결과를 얻는다.

(6) 프로그램내에 "virse program messge Njh to Lbc"라는 메시지가 있으나 이 메시지가 없는 변종도 있다.

```
Displacement---------- Hex code---------------      ASCII value
 0130   D8 F9 EB 02 90 59 C3 20 76 69 72 73 65 20 70 72   ......Y. virse pr
 0140   6F 75 72 61 6D 20 20 20 6D 65 73 73 67 65 20 4E   ogram   messge N
 0150   6A 68 20 74 6F 20 4C 62 63 20 00 00 00 00 00 00   jh to Lbc ......
 0160   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
```

(7) 박승제씨의 (KILLER.COM) 프로그램과 안철수씨의 (백신 Ⅱ), (백신 Ⅲ)로 치료 가능하다.

2. 산(Mountain) 바이러스 [MOUNTAIN]

(1) 1990년 7월에 처음 발견되었다.

(2) 5.25인치 360K byte의 디스켓에만 감염되며 하드디스크에는 감염되지 않는다.

(3) 디스켓의 볼륨 이름(Volume Label)을 "Mountain 1.2"로 바꾼다.

(4) 부팅 및 입출력 속도가 현저하게 느려지며 가끔 디스크를 읽거나 쓸 때 문제가 발생한다.

(5) 도스가 없는 디스크로 부팅을 시도하면 "Nonsystem disk or disk error" 라는 말만 출력되고, "Replace and press any key When ready"라는 말은 출력되지 않는다.

(6) 시스템 기억장소(system memory)의 크기를 2K byte 감소시킨다.

(7) (VIRUSCAN)이나 (CLEANUP)으로는 진단할 수 없으며 안철수씨의 (백신 Ⅲ) 로 치료가 가능하다.

(8) 부트 레코드에 "Replace and press any key when ready"라는 말이 존재하지 않으며, LBC 바이러스와 같이 0번 트랙, 1번 면, 3번 섹터에 "Victory Han Mountain Club", "Seol Ag Mountain(설악산)", "Han La Mountain(한라산)", "Ji Li Mountain(지리산)", "Version 1.20", "from COM EAGLE"과 같은 문자열들이 존재한다.

```
Displacement ----------Hex code---------------      ASCII value
 0190   56 69 63 74 6F 72 79 20 20 48 61 6E 20 4D 6F 75   Victory  Han Mou
 01A0   6E 74 61 69 6E 20 43 6C 75 62 20 2E 2E 2E 2E 2E   ntain Club .....
 01B0   53 65 6F 6C 20 41 67 20 4D 6F 75 6E 74 61 69 6E   Seol Ag Mountain
 01C0   48 61 6E 20 4C 61 20 4D 6F 75 6E 74 61 69 6E 20   Han La Mountain
 01D0   4A 69 20 4C 69 20 6D 6F 75 6E 74 61 69 6E 00 2E   Ji Li Mountain..
 01E0   2E 20 56 65 72 73 69 6F 6E 20 31 2E 32 30 20 2E   . Version 1.20 .
 01F0   FF 66 72 6F 6D 20 43 4F 4D 20 45 41 47 4C 45 FF   .from COM EAGLE.
```

(9) 파일이 아주 많은 경우에는 마지막 부근의 파일명들이 출력되지 않거나 이상한 문자로 바뀌게 된다.

3. 다마네기(Damanaegi) 바이러스 [DAMANAEGI]

o 동명: 양파 바이러스

(1) 1990년 8월에 처음 발견된 한국산 부트 바이러스이다.

(2) 도스가 없는 디스크로 부팅을 시도하면 "Nonsystem disk or disk error"라는 말만 출력되고, "Replace and press any key When ready"라는 말은 출력되지 않는다.

(3) 부팅 및 입출력 속도가 현저하게 느려지며, 가끔 디스크를 읽거나 쓸 때 문제가 발생한다.

(4) 감염된지 일정한 시간이 경과하면 화면에 (DAMANAEGI)라는 문자열이 출력된 다음에 시스템이 부팅이 된다. 시스템에 따라서는 정지(down)하는 경우도 있다. 또한 사용하는 도스에 관계 없이 항상 "IBMBIO COM"과 "IBMDOS COM"이라는 문자열이 존재한다. 그러나 바이러스 내부에는 "DAMANAEGI"라는 문자열을 직접 볼 수는 없다. 그 이유는 두가지 문자열을 조합하여 "DAMANAEGI"라는 문자열을 만들어 내기 때문이다.

(5) 치료는 (백신 Ⅲ)로 가능하며, (VIRUSCAN)은 이 바이러스를 한국 바이러스(KOREA virus : LBC virus)라고 오진하며, (CLEANUP)으로는 치료가 불가능하다.

(6) MSDOS나 DRDOS의 시스템 디스크가 감염된 경우 부팅이 되지 않는다.

(7) 다마네기 바이러스를 DEBUG.COM으로 치료하는 방법5.25인치 360KB 플로피디스크의 경우)

```
A>debug
      l 0 0 b 1
      w 0 0 0 1
      q
```

(8) 시스템 기억장소의 크기를 2K byte 감소시킨다.

(9) 모든 종류의 플로피디스크에 감염되나 하드디스크에는 감염되지 않는다.

4. 한국변형 일요일(SundayKorea) 바이러스 [SUNDAY]

(1) 1990년 5월 경에 처음 발견되었으며, 파일을 실행시킬 때 시스템이 정지 해버리거나 이상한 문자가 출력되고 실행이 멈춘다(down).

(2) 파일의 작성일이나 파일속성이 바뀌지 않으며 읽기전용(read only) 파일에도 감염된다.

(3) 프로그램 내부에는 다음과 같은 말이 포함

```
"Today is Sunday!  Why do you work so hard?"
          All work and no play make you a dull boy!
          come on !  Let's go out and have some fun!"

Displacement            Hex code                         ASCII value
 0350   00 54 6F 64 61 79 20 69 73 20 53 75 6E 44 61 79   .Today is Sunday
 0360   21 20 57 68 79 20 64 6F 20 79 6F 75 20 77 6F 72   ! Why do you wor
 0370   6B 20 73 6F 20 68 61 72 64 3F 0A 0D 41 6C 6C 20   k so hard?..All
 0380   20 77 6F 72 6B 20 61 6E 64 20 6E 6F 20 70 6C 61    work and no pla
 0390   79 20 6D 61 6B 65 20 79 6F 75 20 61 20 64 75 6C   y make you a dul
 03A0   6C 20 62 6F 79 21 0A 0D 43 6F 6D 65 20 6F 6E 20   l boy!..Come on
 03B0   21 20 4C 65 74 27 73 20 67 6F 20 6F 75 74 20 61   ! Let's go out a
 03C0   6E 64 20 68 61 76 65 20 73 6F 6D 65 20 66 75 6E   nd have some fun
 03D0   21 24 9C 80 FC FF 75 05 B8 00 04 9D CF 80 FC DD   !S....u.........
```

되어 있다.

(4) 치료는 (백신 Ⅲ)나 (CLEANUP)으로 치료가 가능하다. 하지만 (CLEANUP)은 V67 이상의 버전을 사용해야 한다. 단, CLEANUP으로 사용해서 COM 파일을 치료할 때는 파일의 길이가 5 byte 증가한다.

(5) 감염된 COM 파일의 길이가 1636 byte 증가하며, EXE 파일의 원래의 길이에 따라서 16361651 byte까지 길이가 증가한다. 단, COMMAND.COM은 변함이 없다.

(6) 프로그램을 실행시킬 때 프로그램을 로드(load)하는 시간이 오래 걸린다.

(7) 일요일B 바이러스와 거의 동일한 증상을 보인다.

5. 11월 30일(November 30th) 바이러스 [1130]

o 동명:518(11월 30일B), 1130 바이러스

(1) 1989년에 발견되었다.

(2) 화면의 우측 상단에 "1130", "518"이라는 글자가 깜빡인다.

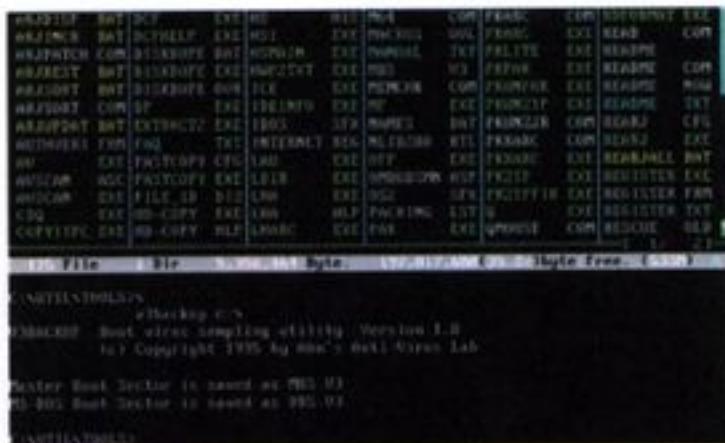
(3) 기억장소에 Jerusalem virus가 있으면 이 바이러스를 죽이고, 바이러스 자신도 무기력해진다. 단, 예루살렘 변형은 치료가 거의 불가능하다.

(4) 치료제는 V3, CLEANUP V67 이상의 것이면 치료가 가능하다.

바이러스에 대한 대책

컴퓨터 바이러스에 대한 완벽한 대책방안은 실제로 불가능하다고 볼 수 있다. 왜냐하면 바이러스 1종이 등장하면 근시일내에 여러 가지 변종 바이러스가 등장하고 그 기법도 다양해 지기 때문이다. 따라서 컴퓨터 바이러스에 대한 대책방안은 예방이 최선이며 현 시점에서는 예방임 최선이라고 볼 수 있다.

기술적 대책

1. 정기적으로 백업(BACKUP)한다.

V3 BACKUP을 한다

읽기 전용으로 바꾼다

① 유저들은 바이러스보다는 하드디스크 파괴가 더 많은 고통을 받고 있지만 이와 같은 두가지의 경우를 대비해서라도 백업을 자주 해 두는 것이 좋다(특히 요즘은 CDR의 보급으로 인해 CD로 백업해 주는 것이 많이 생겼으니 알아보고 이용한다).

② 바이러스에 감염되어 데이터가 파괴되었다고 판단되면 백업해 둔 것을 이용하여 복구한다.

2. 바이러스 감염 확인 백신 등을 이용해 철저하게 바이러스 감염여부를 검진하고 퇴치한다.

① 통신시 프로그램 Up/Down Load할 때

② 불법복사 프로그램을 사용할 때

③ 통신시에 BBS로부터 Down Load된 소프트웨어 사용할 때

④ 개발된 프로그램을 배포할 때

3. 감염 예방용 프로그램을 활용하여 바이러스 침투를 처음부터 방지한다.

예를 들어 Flushot plus, Norton AntiVirus 등을 이용한다.

4. 하드디스크일 경우 절대 플로피디스크로 부팅하지 않는다(단 하드디스크가 바이러스에 감염되었을 때에는 깨끗한 디스크로 부팅한다).

5. 저장할 데이터가 없는 플로피디스크는 쓰기방지 탭을 붙여 사용한다.

6. 타인이 시스템을 사용하지 못하게 하고 이것이 안되면 자기 프로그램을 디스크에서 작업하지 못하게 한다.

7. COM과 EXE 파일들을 읽기전용(read only)으로 만든다.

8. COMMAND.COM 파일을 루트 디렉토리에서 제거한다.

① CONFIG.SYS 파일에서 작업한다.

컴퓨터 바이러스는 현재 심각한 사회적 문제로 등장했으며 앞으로 이 문제는 더욱 심각해 질 수 있다. 이미 많은 사람들이 자신의 귀중한 데이터를 손상당했으며 수억원에 이르는 재산상의 피해도 발생하였다. 컴퓨터 바이러스로부터 자신의 컴퓨터를 보호하기 위해서는 가능한 한 많은 예방절차를 사용하는 것이 바람직하다.

그러나 생물학적인 세균이 항생물질에 대해 내성, 즉 면역을 갖게 되듯이 컴퓨터 바이러스도 여러 사람들을 거치면서 보다 강하게 변형되어 이전의 예방법이 나중에 듣지 않게 되는 경우도 생기므로 컴퓨터 바이러스의 위협에 대해 완전히 안전해 질 수 있다는 것은 거의 불가능한 일이다. 또한 컴퓨터내에 감염된 여러 종류의 바이러스들이 서로 결합하여 각종 변종을 만들어 내며 보다 강력한 바이러스가 된다. 그러므로 철저한 예방과 치료절차를 통해 프로그램상에 바이러스가 존재하지 않도록 사용자 각자가 노력을 해야한다. 결국 완전한 치료는 거의 불가능하다고 하겠다.

이처럼 컴퓨터 바이러스(Computer virus)와 백신(Vaccine)의 관계가 계속 먹고 먹히는 관계로 계속 이어지고 있다. 그러므로 가장 중요한 것은 몇몇 전문가의 노력으로 컴퓨터 바이러스 구제책을 세우는 것보다 모든 컴퓨터 사용자(End User)와 프로그래머(Programmer)가 컴퓨터 바이러스로 인한 피해가 심각하다는 것을 인식하고 올바른 가치관을 정립하여 자기 과시욕을 버리고 일반 사용자들에게 아무런 도움이 되지 않는 쓰레기같은 프로그램을 제작하지 않는 것이 무엇보다도 중요할 것이다.

컴퓨터 바이러스에 관한 문헌

1. 바이러스 뉴스 1호: 안철수 지음, 달리만듦 기획, 성안당 출판사

2년간의 연구 경험을 토대로 컴퓨터 바이러스에 대한 정의와 분류법을 정립하고, 바이러스에 대한 대처 방안을 정리했으며 일반 사용자들이 되도록 최소한의 시간만을 투자해 컴퓨터 바이러스의 피해를 입지 않도록 서술했다.

2. 바이러스 뉴스 2호: 안철수 지음, 달리만듦 기획, 성안당 출판사

90년 12월 31일까지 국내에서 발생된 컴퓨터 바이러스와 트로이 목마 프로그램의 종류와 유형, 특징을 분석하고 이들을 치료할 수 있는 백신 를 포함시켰다.

3. 컴퓨터 바이러스 예방과 치료 : 지원우 지음, 지산사 출판사

바이러스의 피해가 극심해 짐에 따라 평상시 바이러스의 피해를 예방할 수 있는 방법과 피해를 입었을 때의 대처 방안, 손상된 데이터의 복구 방법, 컴퓨터 사용자의 실수에 의해서 일어날 수 있는 여러가지 상황에 대한 설명과 그에 대한 해결 방안에 대해서도 설명하고 있다.

4. 컴퓨터 바이러스 치료와 예방을 위한 가이드 : 장석원 지음, 영진 출판사

바이러스의 피해에 대해 평상시 예방할 수 있는 방법과 피해를 입었을 때의 대처 방안, 손상된 데이터의 복구 방법 등에 대해 기초가 되며 특히 바이러스뿐만 아니라 컴퓨터 사용자의 실수에 의해서 일어날 수 있는 여러가지 상황에 대한 설명과 그에 대한 해결 방안에 대해서도 설명하고 있다. 즉 바이러스와 사용자의 실수에 의해 발생하는 시스템의 피해에 대처하는 전반적인 모든 내용이 설명된 문헌이다.

코나미의 인기 연애 시뮬레이션 PC로 등장!

두근두근 메모리얼(Forever with You)

■ 시뮬레이션 ■ 코나미
■ 미정

PC엔진과 플레이 스테이션, 새턴용으로 발매되어 최고의 연애 시뮬레이션으로의 자리를 굳건히 지키고 있는 「두근두근 메모리얼」이 PC로 발매된다. 현재 코나미에서는 하루빨리 발매할 수 있도록 맹작업 중이라고 하니 얼마 후에는 만나 볼 있게 될 것이다.

주제는 이미 다 알고 있듯이 고교 시절의 풋풋한 사랑이야기이며 자기가 좋아하는 여자아이가 기뻐할 만한 행동과 약속 등을 꼭 기억해 두는 세세한 배려가 필요하다. 게임의 목적은 평소 남자다움을 갈고 닦아 졸업식 때 사랑의 고백을 받는 것. 또한 코나미에서 새롭게 이식되어 출시될 때에는 새로운 이벤트나 그래픽의 향상 등이 늘 있어왔기 때문에 이번 PC 버전도 기대가 되는 것이다. 이제 얼마 후면 최고의 연애 시뮬레이션에 등장하는 12명의 프리티 걸을 만날 수 있게 될 것이다.

현실감 넘치는 육성 시뮬레이션

여학교 제복 이야기

■ 육성 시뮬레이션 ■ KSS
■ 96년 겨울

본격 진화형 육성 시뮬레이션 완전 한글화!

「여학교 제복 이야기」는 학교를 무대로 한 육성 시뮬레이션으로 여고를 갓 졸업한 재수생을 소재로 삼고 있다. 게이머는 주인공을 1년동안 정성껏 가르쳐 1년후에는 행복한 인생을 살 수 있는 사회적 진로를 결정해 주도록 노력해야 한다. 게이머의 의지에 따라 학구파 학생이 되어 대학 진학을 할 수도 있고 맹렬 생활파 여성이 되어 대학 진학에 매달리지 않고 나름대로 의미있는 삶을 꾸려 나갈 수도 있다. 「여학교 제복 이야기」는 기존의 학교를 무대로 한 게임에서 한단계 진보하여 학업적인 면과 생활적인 면의 육성을 동시에 즐길 수 있다는 장점이 있다.

이 게임의 특징은 사실감 넘치는 패러미터를 들 수 있다. 1주일마다 계획표를 작성하고 하루하루의 일과를 학원 수업과 아르바이트 및 여가 활용으로 나누어 알맞게 설정하는데 학원 수업시 중점을 두어 학습을 하는 부분과 70여가지가 넘는 아르바이트의 종류, 80여가지 넓게 설정된 여가 활용의 방법, 다양한 아이템 및 이벤트 등은 현실감 넘치는 육성의 재미를 맛볼 수 있게 해준다. 또한 아름다운 미소녀 그래픽과 뛰어난 게임 인터페이스는 게임의 완성도를 한층 높여주며 게임에 등장하는 모든 자막의 완전 한글화 및 국내 사정에 맞는 이벤트 등을 추가하여 보다 새롭게 제작되었다.

RPG와 어드벤처를 혼합한 미소녀 육성 시뮬레이션

아이돌 프로젝트2(Idol Project2)

■ 육성 시뮬레이션 ■ KSS
■ 12월 예정

300건 이상의 다양한 이벤트

「아이돌 프로젝트2」는 기존의 육성 시뮬레이션의 틀을 과감히 파괴하고 어드벤처식 기본 진행 방식과 RPG식 전투를 통한 능력 향상 개념을 도입하여 전반적으로 다이나믹한 게임 진행을 느낄 수 있도록 제작한 특이한 스타일의 육성 시뮬레이션이다. 원래 애니메이션으로 출시되어 인기를 모은 후 게임화하여 속편까지 등장한 기대작으로 게이머는 주인공인 미몽(美夢)을 모험 등 갖가지 이벤트를 통해 궁극의 아이돌인 엑설런트 아이돌로 만드는 것이 이 게임의 주된 줄거리이다.

100종 이상의 다양한 몬스터와의 화려한 전투씬

이 게임의 특징은 육성 시뮬레이션이라는 기본 위에 파격적인 장르 결합을 시도한데서 찾아볼 수 있다. 일반 육성 시뮬레이션은 진행상 정적인 부분이 차지하는 비중이 큰데 비해 아이돌 프로젝트는 진행의 다이나믹함을 위해 어드벤처의 장점과 RPG 캐릭터 성장 개념을 효율적으로 배합하였다. 화려한 전투와 다른 7명의 주연급 캐릭터들과의 우정과 사랑의 교류, 300건 이상의 다양한 이벤트는 어떤 육성 시뮬레이션에서도 채용하지 않았던 중요한 특징이다.

전작의 스탭들이 그대로 모여서 한층 파워풀한 게임으로 재구성된 아이돌 프로젝트2는 유명한 원화 작가와 아름다운 배경 음악, 귀엽고 깜찍한 캐릭터 디자인으로 일본 게이머들의 마음을 사로잡았던 우수한 작품이다. 일단 게임을 진행해 보면 게임이 내포하고 있는 장르의 다양함과 감동적인 스토리는 게임에 몰입할 수 있는 충분한 동기 부여를 할 것이다. 일반적인 육성 시뮬레이션을 파격적으로 개선한 진보적인 게임 디자인으로 한창 상승가도를 달리고 있는 육성 시뮬레이션 유행 속에서 하나의 이정표를 세운 작품으로 평가할 수 있으며 이미 일본에서 좋은 반응을 얻었던 작품인 만큼 국내에서의 반응도 기대된다.

영화보다 화려한 영상의 잠수함 어드벤처!

사일런트 스틸

■ 어드벤처 ■ 창영신사
■ 96년 가을 예정

긴장감 가득찬 잠수함 속에서

헐리우드 스타들이 출연하며 전편이 무비로 이루어진 잠수함 게임이 등장한다. 게이머는 지중해 연안을 순찰하는 오하이오급 유도 미사일을 장착한 잠수함 「아이다호」의 선장이 되어 약 72시간 전에 적국의 잠수함 「키로」가 돌연 지중해를 침범해 페트롤 에이리어 북쪽으로 잠항해 온다는 보고를 받게 된다. 게다가 적 잠수함은 초고속으로 접근 중이며 아군 중에는 「아이다호」에 발신기를 부착한 첩자도 있다. 밖으로는 적 잠수함, 안에는 첩자. 이런 심각한 상황에서 침착하게 하나하나 문제를 풀어가야 한다. 스토리는 전편 풀 무비로 진행되고 문제가 생길 때마다 선택지가 나타난다. 만약 이때 선택을 잘 못하게 되면 잠수함의 존재는 물론 누구도 돌이킬 수 없는 세계전쟁의 도화선이 될 것이다.

박진감 넘치는 RPG형 미소녀 전략 시뮬레이션!

메타녀

■ 전략 시뮬레이션 ■ 안진
■ 11월

미소녀들이 등장하는 아름다운 그래픽의 전략 시뮬레이션이 한글화되어 출시 된다. 멀티 시나리오와 멀티 엔딩 시스템 및 특기 학습 시스템이 도입되었으며 RPG 특유의 성장 시스템과 전략 시뮬레이션의 게임성의 조화있게 구성되었다.

올 11월경 출시될 예정인 「메타녀」는 RPG형의 시나리오와 성장 시스템을 근간으로 한 전략 시뮬레이션이다. 게임의 세계는 현실을 기본으로 했지만 약간은 다른 법칙이 지배하는 가상의 세계에서 이 세계를 위협하는 어두운 세력에 맞서 메타톨러지 고등학교의 마법녀들이 출동하여 각자의 특징을 살려 이를 지혜롭게 물리친다는 환타지한 설정을 가지고 있다.

이 게임의 가장 큰 특징은 우선 RPG와 전략 시뮬레이션을 효율적으로 믹스한 데서 찾아볼 수 있다. 각각의 특징있는 30여명의 주요 캐릭터들에게 독특한 특기 학습 시스템을 이용해 전투를 통해 특별한 능력을 키워 나갈 수 있으며 게임 진행시 캐릭터들의 감정 표현 및 사고 판단을 근간으로 다양한 분기점을 설정해 단조로울 수 있는 전략 게임의 진행상 약점을 보충하고 풍부한 게임성을 부여했다.

풀 화면으로 박진감있게 펼쳐지는 전투 화면과 깔끔하게 디자인된 미소녀 캐릭터들은 동양적인 분위기를 마음껏 발휘하고 있다. 효율적인 장르 결합, 매력적인 캐릭터, 풍부한 스토리, 깔끔한 진행, 박진감 넘치는 전투 그래픽은 이 게임이 가지고 있는 강점이라고 할 수 있다.

로커스 시리즈의 진화

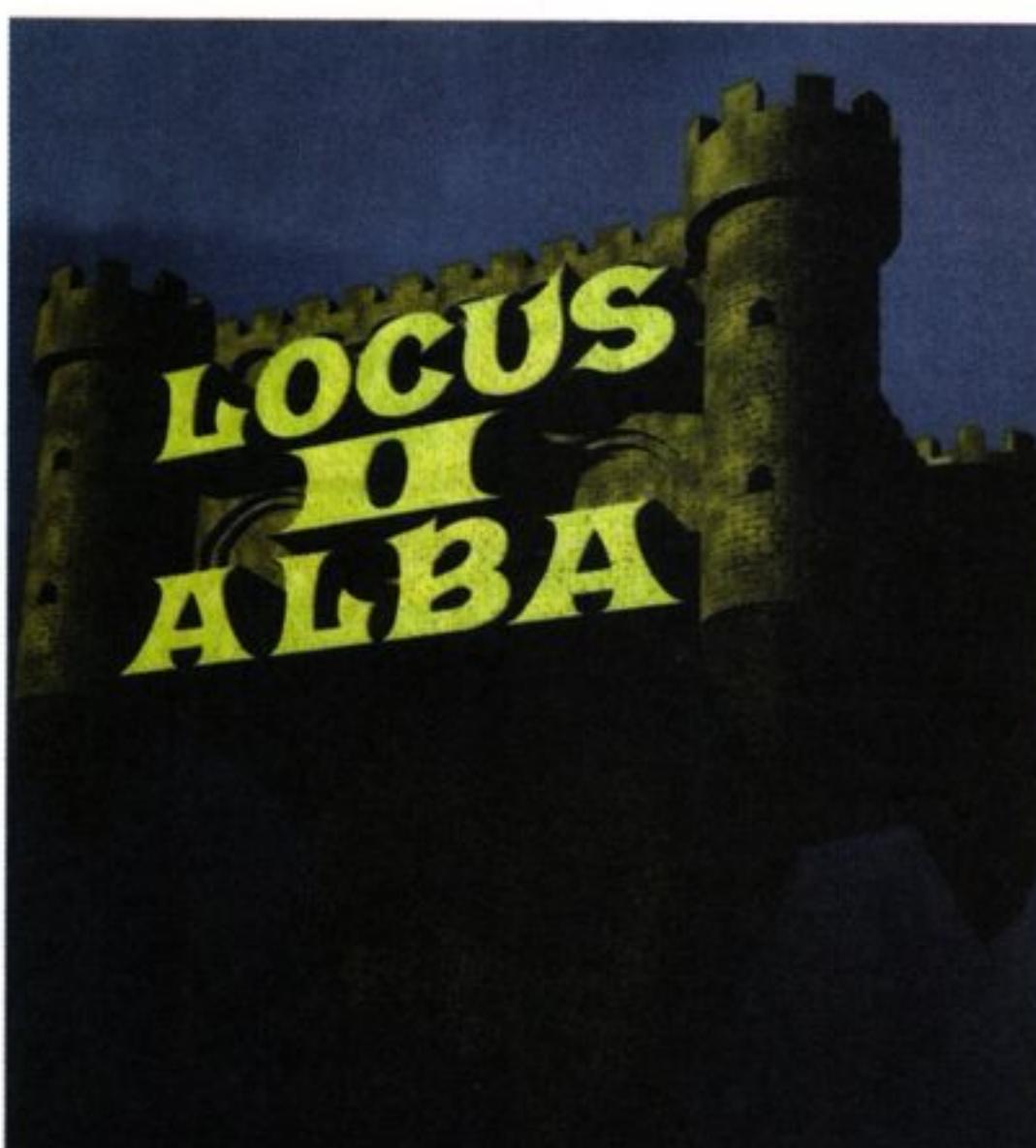
로커스 알바2

■ RPG ■ 알고라보
■ 발매중 (일본)

로커스 시리즈의 새로운 탄생!

종래의 RPG와 시뮬레이션 요소를 적절히 조합시킨 새로운 시스템의 「로커스 알바」 후속작이 등장했다.

기존에 등장했던 로커스 시리즈의 「로커스 알바」나 「로커스 알바 외전」은 보통 시뮬레이션과 RPG가 7대 3정도로 혼합된 작품이었지만 이번에 발매된 「로커스 알바2」는 거꾸로 RPG의 요소가 강화되어 시뮬레이션이라기 보다는 RPG 쪽에 가깝게 제작되었다.

내용면으로도 2편에서는 게이머가 오라 왕국의 왕자 루카스가 되어 세리우스와 네파스 등과 함께 로커스 알바 대륙을 모험하는 이야기로 꾸며졌으며 그 모험에서 벌어지는 전투 시스템은 기존 시리즈의 스타일을 바탕으로 만들어졌다.

지금까지의 로커스 시리즈가 시뮬레이션이 메인이었다면 이번 로커스 알바2에서는 스토리 위주의 RPG가 메인이라는 것이 가장 큰 차이점이다.

하지만 게임의 분위기는 화면 사진을 보아서 대충 알겠지만 전작의 이미지와 거의 다를 바가 없고 시스템 자체도 복잡하지 않기 때문에 시뮬레이션이나 RPG에 자신이 없는 사람들도 충분히 즐길 수 있다. 하지만 윈도95 전용으로 출시되었다는 것과 화면 사이즈가 800 X 600 도트 이상이 아니면 쾌적하게 플레이할 수 없다는 점이 조금 아쉬운 점이다.

인기 영화가 그대로!

정글북(THE JUNGLE BOOK)

■ 어드벤쳐 ■ IBM 멀티미디어
■ 발매중

이젠 게임에도 음성 입력 방식!

최근 영화를 게임화한 작품이 늘어가고 있는 추세이다. 정글북 역시 디즈니의 영화 「정글북」을 소재로 한 게임으로 실제 영화에 사용되었던 영상을 많이 포함하여 멀티미디어 지향의 작품으로 만들어졌다.

PC의 성능이 높아져 실사영상도 충분히 활용할 수 있는 환경이 갖추어져진 것이 주된 원인일 것이다. 이런 대부분의 멀티미디어적 게임은 게이머가 거의 영상을 보는 것으로 만족해야할 정도로 게임성이 떨어지는 것이 대부분이었지만 이 정글북은 어드벤처의 요소가 충분히 살려져 뛰어난 영상뿐 아니라 게임성도 뒤지지 않을 정도이다.

또한 이 게임에서 가장 놀라운 점은 음성 입력 대응 방식을 채용했다는 점이다. 이것은 제품 패키지 안에 들어있는 마이크를 이용하여 플레이하게 된다.

최첨단 기술로 알려진 음성 입력 방식이 이제 게임에도 사용되는 것이다. [Ka-Kee] [Cha-Kee-Cha] 등의 단어를 입력할 수 있는데 이것은 단순한 음으로 구성된 정글 언어이다. 이러한 음성을 적당한 시기에 맞추어 마이크에 입력하면 게임이 진행되는 것이다. 하지만 이 기능을 이용하려면 사운드 블러스터 16 등 마이크 입력 단자가 있는 있는 사운드 보드가 PC에 장착되어 있어야 한다. 이러한 조건을 충족시키지 못한다면 옵션 설정 화면에서 음성입력 기능을 OFF로 해 놓으면 OK!

패키지에 들어있는 마이크. 음성입력이 가능하다

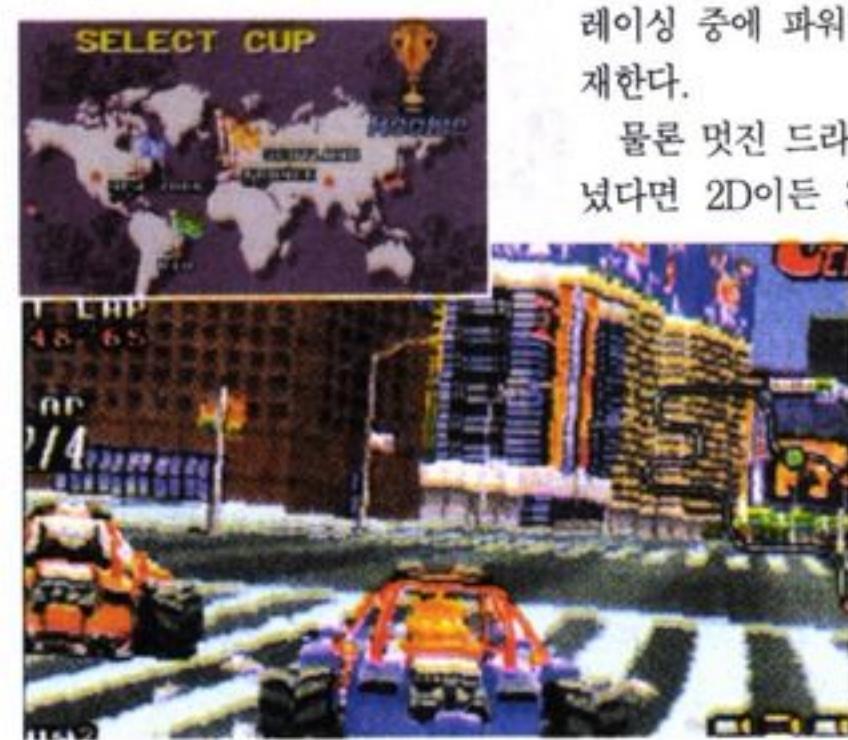
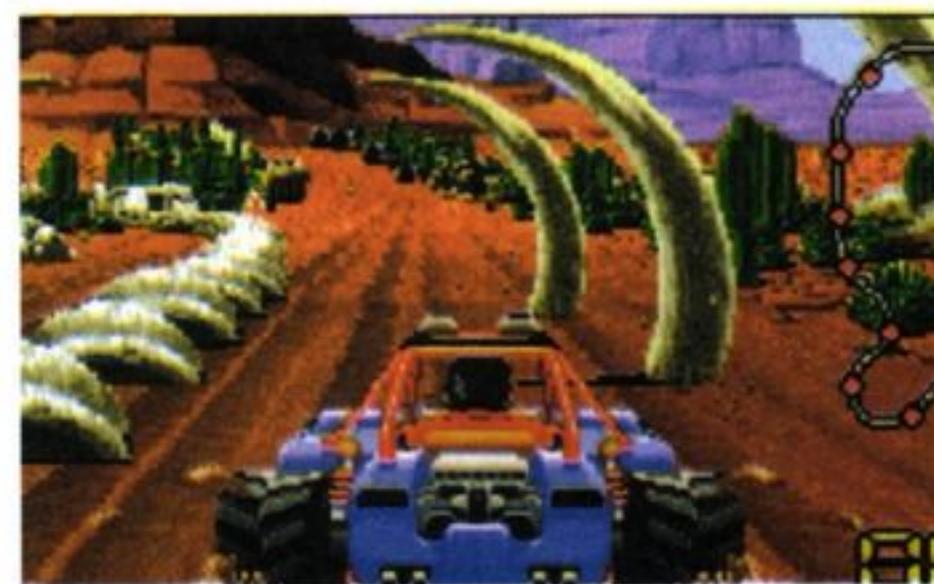
간단하면서도 익사이팅한 레이싱 게임

월드 랠리 페버

■ 아케이드 ■ 오션
■ 10월 예정

월드 랠리 페버를 하려면 현재 가동중인 리지 레이서나 세가 랠리, 데이토나 등은 잊어버리는 것이 좋다.

이 레이싱 게임은 2D 스트라이프 기능을 활용한 게임이며 세가의 「아웃 런」과 비슷한 류의 게임이라 볼 수 있다. 단지 다른 점이 있다면 게이머가 8명의 드라이버 중 한 명을 골라랴 하고 레이싱 중에 파워업 아이템이 존재한다.

물론 멋진 드라이브 감각을 지녔다면 2D이든 3D이든 상관이 없겠지만 월드 랠리 페버는 물리학의 기초를 무시한 게임이려 볼 수 있다.

멀티 플레이어 모드도 지원하고 있지 않으며 단점투성이인 게임이지만 약간은 단순한 옛날 게임을 좋아하는 유저라면 재미있게 플레이할 수 있을 것이다.

레저 슈트의 래리에 대작할만한 성인용 어드벤처 게임

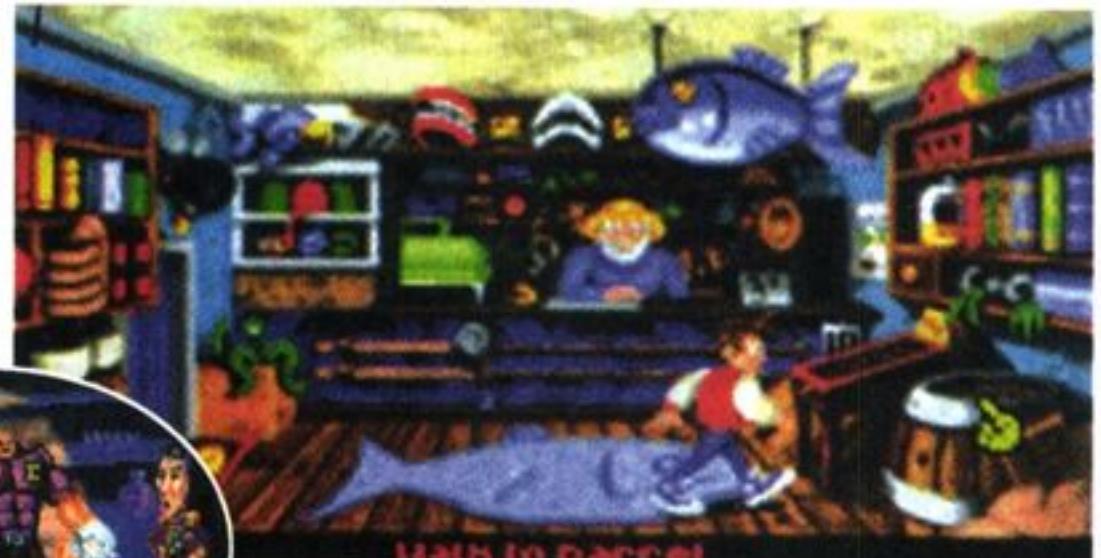
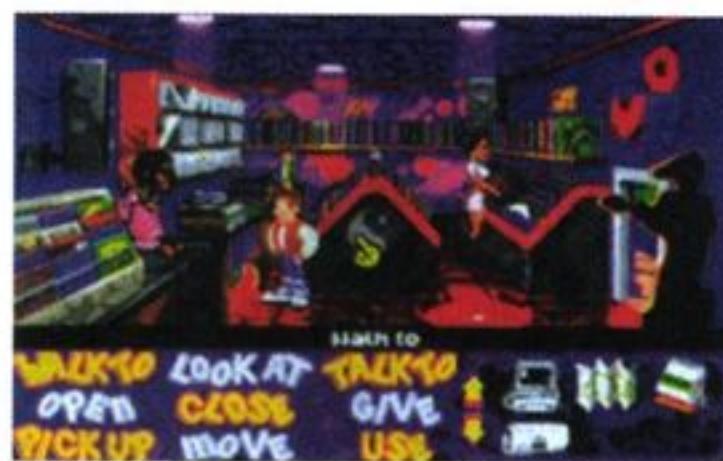
버드 태커 인 더블 트러블

■ 어드벤처 ■ 도마크

■ 11월 예정

10월이면 성인용 어드벤처 게임의 명작인 레저 슈트 래리시리즈가 출시된다. 이번에 그 시리즈에 대항하는 게임이 도마크 사에 의해 제작되고 있다 그 어드벤처 게임은 「버드 태커 인 더블 트러블」이다.

요즘 PC 게임을 하는 사람들 사이에서 관심도는 더 많은 섹스와 폭력, 지저분한 농담같은 선을 넘는 요소를 은근히 원하고 있다.

「버드 태커 인 트러블」은 단순한 구성을 하여 게임을 진행해 나가려 한다. 게이머는 버드 태커가 되어 스승인 교수와 그의 최신 발명품을 사악한 딕 테이트로부터 보호하는 임무를 가진다. 어쨌든 게이머의 첫번째 단서가 나체 술집의 성냥갑이었을 때 게이머는 성인물의 방식으로 간다고 느낄 수 있다. 포인트를 맞추고 누르는 방식의 인터페이스를 통해서 버드는 게이머를 지저분한 농담과 작은 천조각만을 걸친 여자들이 가득한 어릿광대들의 세계로 안내한다. 도마크사는 완성작에서는 총 70개의 탐험해야할 지역들을 그리고 있으니 게임을 진행하는 코믹 어드벤처의 게임세계로 빠져들 것이다.

그렉노만의 골프 스쿨

그렉 노만 울티메이트 챌린지 골프

■ 아케이드 ■ 프렌드리 소프트웨어

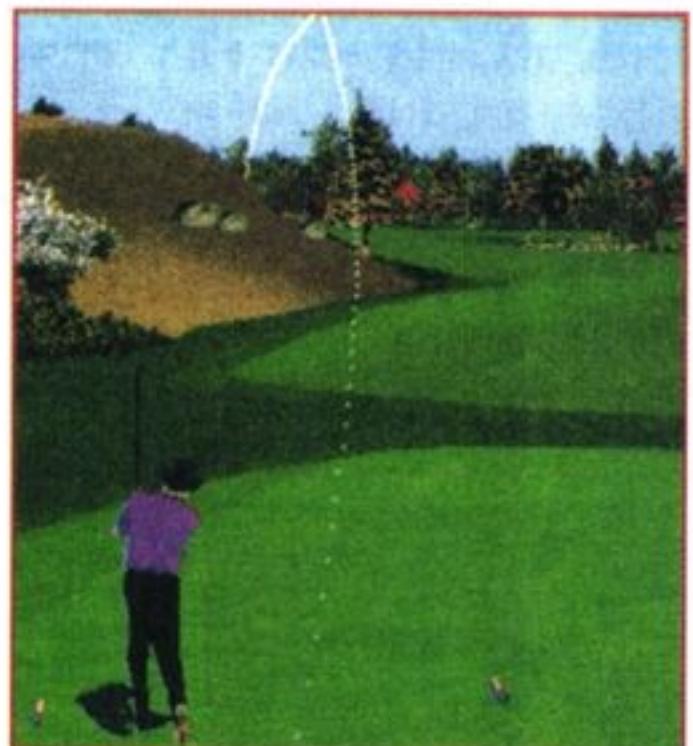
■ 발매중

대부분의 게임들은 서로 비슷한 시스템을 가지고 있다. 그러므로 이 게임들이 유저에게 멋진 배경의 코스와 게이머가 조종하는 선수가 누구냐에 따라 우승컵이 정해졌다.

그렉 노만 울티메이트 챌린지 골프는 95년에 PGA 골프 투어를 배경으로 하며 코스는 그렉 노만이 피트 나이와 같이 디자인한 코스가 등장하게 된다.

버전이 2.0인 그렉 노만 골프는 전작에 비해 여러 새 기능을 갖추고 있는데 그 중 가장 눈에 띄는 것이 「레슨 투어」라는 것이다. 여기세 게이머는 골프 코스에서 존재하는 모든 악조건(벙커 등)부터 실제 시합 중에 일어날 수 있는 여러가지 샷을 연습한다.

그렉 노만 울티메이트 챌린지 골프에 등장하는 모든 골퍼들의 능력도 가지각색이다. 힘 조절과 정확성을 모두 갖춘 골퍼가 있는가 하면 그 반대의 경우도 존재한다. 여러 주위 환경에 따라 민감하게 반응하는 골퍼들이 등장하는 이 게임은 지금까지 골프 시뮬레이션 중 가장 잘 만들었다고 볼 수 있다.

게임은 모두 아케이드와 시뮬레이션 모드가 있는데 아케이드 모드에서는 게이머가 스윙이라든가 공을 칠 방향 등을 모두 계산해야 되며 시뮬레이션 모드에서는 치는 곳은 CPU가 하지만 클럽의 설정 등은 게임머가 일일히 해야 한다.

이 게임도 다른 여느 게임과 마찬가지로 성능이 낮은 PC기종에서 해상도가 떨어진다는 것이 단점이다.

제너럴 시리즈의 후속작

스타 제너럴

■ 전략 시뮬레이션 ■ SSI

■ 10월 예정

스타 제너럴은 SSI의 제너럴 시리즈의 하나로 「얼라이드 제너럴」,「판타지 제네럴」,「팬저 제네럴」 등의 「파이브 스타 시리즈」 중 하나이다.

「스타 제너럴」은 영원한 명작인 「팬저 제너럴」의 변형이다. 게이머는 파시스트들에 대항하여 지상군을 조작하는 대신에 「더 플리」시리즈의 소설에 의해 유명해진 외우주에서 군부대를 조작한다. 다양한 혹성 출신의 공격부대를 이끌고서 게이머는 은하를 집어삼키려는 여섯 외계인 종족을 이겨내야만 한다. 게이머는 한 혹성이나 외우주에서 전투를 통해서 목적을 달성할 수 있다. 물론 게이머는 혹성과 그 종족을 지배해 나감에 따라 게이머는 공장, 우주정거장, 군의 감시기지 등을 지어 자신의 영향력을 늘리는 것이 가능해진다. 스타 제너럴의 그래픽 수준은 팬저 제너럴에 비해 텍스처 매핑과 렌더링을 향상시켰기 때문에 「파이브 스타 시리즈」 중 가장 최신의 그래픽이라고 볼 수 있다.

이번 스타 제너럴은 기본 팬저 제너럴의 엔진은 그대로 쓰지않고 변형 엔진을 쓰게 되는데 이것은 아직 밝혀지지 않고 있다.

미국의 멋진 호수에서 낚시를 즐기자

아웃도어배스 96

■ 시뮬레이션 ■ 일렉트로닉 아츠

■ 발매중

국내에서 낚시광이 나와 국내의 성인 게이머들에게 공전의 히트를 쳤다. 이번에 미국에서도 이것과 비슷한 아웃도어 배스가 출시되었다. 게임은 두가지 모드로 되어있는데 노말 피싱과 토너먼트 피싱이 있다. 노멀 모드는 단순히 낚시를 하는데 목적이 있고 토너먼트에서는 노말 모드와 같지만 같이 경쟁할 낚시광들이 있다는 것이 특징이다. 또한 여기에서 우승을 해 상금을 탄다면 그것으로 휴가를 가는 것이 아니라 미끼나 찌, 릴 등을 다시 좋은 것으로 사 재

도전한다. 게임 플레이는 타프의 낚시광과 비슷하며 이 게임의 단점이라면 메뉴얼에 농어에 대한 자세한 설명이 없어 초보자가 다루기는 약간의 어려움이 있다는 것이다.

SF TV드라마의 한 주인공이 되어

스타트렉 클링온(StarTreck Klingon)

■ 어드벤처 ■ 사이몬 & 소서러

■ 11월 예정

스타트렉은 장르는 어드벤처에 가깝지만 이 게임은 어느 면에서 인터랙티브 어드벤처 무비에 가깝다고 볼 수 있다. 크게 두개의 파트로 나뉘는데 이머전 스터디와 랭귀지 랩으로 나뉜다. 이머전 스터디에서는 주인공의 승리를 축하하는 파티를 준비하는 곳에서부터 시작한다. 이 파트에는 게이머의 능력보다 정확한 타이밍을 중요시 여긴다. 시점은 주인공 시점으로 고정되며 미국의 유명 영화배우가 출연한다. 게이머는 지정된 시간안에 폭탄을 제거하는 버튼을 정확히 입력해야 하며 잘못 눌렀을 경우 주인공은 우주고아가 된다. 게임은 풀 스크린 동영상에서 펼쳐지며 이 게임을 제대로 실행하기 위해선 586 이상의 시스템이 있어야 한다. 한편 랭귀지 랩에서는 여러 아이템을 컴퓨터로 조사하며 그 성분을 분석하는 것이 목적이다.

국내에서는 스타트렉의 스토리를 아는 유저가 별로 없으므로 이 게임의 진정한 재미를 느끼는 게이머는 별로 없을 것이다. 영어 듣기에 강한 유저라면 이 게임이 대화가 중요한 위치를 차지한다는 것은 알 수 있을 것이다.

길거리 농구를 소재로 한 육성 시뮬레이션 게임

덩키 (DUNKY)

■ 육성 시뮬레이션 ■ F.E
■ 10월말 예정

국산 게임 제작업체인 F.E에서 길거리 농구를 소재로 한 육성 시뮬레이션을 제작 중이다. 현재 인기를 얻고 있는 농구를 소재로 했다는 점과 PC로 인기를 얻고 있는 육성 시뮬레이션이라는 장르로 벌써부터 주목을 모으고 있다.

기본 정보

PC 기종은 486D이상을 권장하며 8메가 이상의 메모리를 필요로 한다. 40개 이상의 방대한 스케줄 관리와 비주얼로 게임의 리얼함을 높이고 12팀 이상이 보여주는 화려한 플레이와 치밀하고 섬세하게 구성된 전략 부분은 게임으로서의 완성도를 높이고 있다. 이번호에는 [덩키]에 등장하는 길거리 농구팀을 소개해 보기로 한다.

팀 소개

팀명 : 노터치 승률 : 60%
팀 칼라 : 빠른 기동성과 조직력을 바탕으로 뛰어난 전술력을 자랑하는 팀이다.

왕바람

별명 : 왕바람 (빠른 드리블과 기동성.
특징 : 뚜렷한 이목구비로 전형적인 도시형 스타일
출생지 : 서울
신 장 : 188Cm
몸무게 : 73 Kg
서전트 점프 : 82Cm
농구 경력 : 4년
특 기 : 빠른 드리블과 돌파력, 레이업 슛
슛성공율 : 2점 : 60%
3점 : 55%
자유투 : 80%

장찬

특징 : 건장한 체구에 항상 웃음을 머금은 듯한 인상, 차분한 성격
출생지 : 서울
신장 : 185Cm
몸무게:78 Kg
서전트 점프 : 81Cm
농구경력: 5년
특 기 : 정교한 패스 (바운드패스)와 삼점슛
슛성공율 : 2점 : 60%
3점 : 65%
자유투 : 85%

팀명 : 블랙 헤머 승률 : 70%
팀 칼라 : 고도의 개인기와 절묘한 패스가 자랑거리인 팀

솔져 한 (한제익)

별명 : 솔져 한 (항상 군복차림의 모습으로 이름보다 더 익숙한 닉네임)
특징 : 흑인 혼혈이며 항상 군복차림을 즐겨 입는다
출생지 : 동두천 **신장** : 185Cm
몸무게 : 73Kg
서전트 점프 : 80Cm
농구 경력 : 6년
특기 : 능란한 드리블(특히 롤턴), 레이업 슛, 더블클러치 등
슛성공율 : 2점 : 80 %
3점 : 70 %
자유투 : 90 %

표효신

별명 : 하이에나 (불량한 듯하지만 날카로운 눈빛)
특징 : 터프한 차림에 오똑한 코, 얼굴에 상처 자국이 있으며 과격한 성격을 가지고 있다.
출생지 : 동두천
신장 : 186Cm **몸무게** : 76Kg
서전트 점프 : 85Cm
농구 경력 : 5년
특기 : 몸싸움, 문전돌파, 기술적인 어시스트, 터닝 슛 등
슛성공율 : 2점 : 65 %
3점 : 60 %
자유투 : 80 %

팀명 : GOGO 승률 : 65%
팀 칼라 : 장신을 이용한 포스트 플레이와 장거리 슛을 주요 전술로 한다.

목이상

별명 :꺽다리
특징 : 마른 체형에 장신
출생지 :대전
신 장 : 205Cm
몸무게 : 75 Kg
서전트 점프 : 75 Cm
농구 경력 : 4 년
특 기 : 골밑슛, 덩크슛, 슛블러킹, 튄공잡기(리바운드)
슛성공율 : 2점 : 65 %
3점 : 56 %
자유투 : 78 %

이혁

별명 : 딱부리 (눈이 큼)
특징 : 눈이 크고 전체적으로 동그란 얼굴
출생지 : 대전
신장 : 180Cm
몸무게 : 70Kg
서전트 점프 : 85Cm
농구경력 : 6년
특기 : 빠른 몸놀림에 의한 인터셉터, 장거리 슛
슛성공율 : 2점 : 70 %
3점 : 70 %
자유투 : 89 %

팀명 : 남사당 승률 : 73%
팀 칼라 : 빠른 패스웍과 속공이 주무기로 가로채기(스틸)에 능하다.

박례풍

별명 :바람돌이 (바람처럼 빠르다 해서 붙여 짐)
특징 :작은 키, 뒷꽁지 머리, 다부진 체격
출생지 : 전주
신장 : 168Cm
몸무게 : 57Kg
서전트 점프 : 95Cm
농구 경력 : 6년
특 기 : 가로채기 , 빠른 드리블, 페인트에 능함
슛성공율 : 2점 : 80 %
3점 : 78 %
자유투 : 90 %

고재농

별명 : 금붕어 (큰 안경 때문에 붙여짐)
특징 : 커다란 안경 (압들자바 같은), 짧은 머리
출생지 : 경주
신장 : 190Cm
몸무게: 85Kg
서전트 점프 : 80Cm
농구 경력 : 6년
특 기 : 이중 점프슛 , 리바운드에 강함
슛성공율 : 2점 : 76 %
3점 : 75 %
자유투 : 85 %

팀명 : 에어액션 승률 : 75%
팀 칼라 : 고공농구를 주요 공격법으로 사용하며 프레스 디펜스를 집요하게 구사한다.

강공

별명 : 강 조단 (마이클조단의 이름을 빌려 자신이 붙힘)
특징 : 역삼각형의 체구에 각진 얼굴형 .
출생지 : 제주도 **신장** : 190Cm
몸무게 : 75Kg
서전트 점프 : 90Cm
농구 경력 : 6년
특기 : 스카이덩크 슛과 리바운드, 렉 드로우를 자유자재로 구사한다.
슛성공율 : 2점 : 80 %
3점 : 75 %
자유투 : 82 %

나일오

(그래서 등번호도 15번)
특징 : 두꺼운 입술에 검게 그을린 피부
출생지 : 강릉
신장 : 190Cm
몸무게 : 79Kg
서전트 점프 : 87Cm
농구 경력 : 6년
특기 : 탭슛, 훅슛, 프레스 개인방어
슛성공율 : 2점 : 80 %
3점 : 80 %
자유투 : 85 %

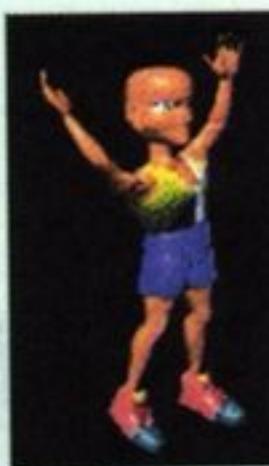
팀명 : CLEANER 승률 : 77%
팀 칼라 : 재미교포로 구성된 이 팀은 지능적인 콤비 플레이가 강점이다.

제니 장

별명 : 고릴라 (생김이 고릴라 같이 생김)
특징 : 코가 낮고 입술이 두꺼워 마치 고릴라 처럼 생겼다.
출생지 : 디트로이트
신장 : 187Cm
몸무게 : 80Kg **서전트점프** : 83Cm
농구 경력 : 6년
특기 : 과격한 돌파력과 슛 브라킹, 덩크 슛을 자유자재로 구사한다.
슛성공율 : 2점 : 83 %
3점 : 60 %
자유투 : 83 %

레드 송

특징 : 짙은 눈썹에 항상 빨간모자를 거꾸로 쓴다.
출생지 : LA
신장 : 192Cm
몸무게 : 79Kg
서전트 점프 : 82Cm
농구 경력 : 6년
특기 : 클로즈업 슛, 장거리 슛, 로우드리블 등
슛성공율 : 2점 : 80 %
3점 : 80 %
자유투 : 90 %

팀명 : 해두림 승률 : 78%
팀 칼라 : 장거리 슛 위주의 팀으로 철벽에 가까운 수비가 장점이다.

허탁

별명 : 빛나리
특징 : 삭발의 머리로 타원형의 얼굴에 승복차림을 했다.
출생지 : 지리산
신장 : 190Cm
몸무게 : 75Kg
서전트 점프 : 82Cm
농구 경력 : 6년
특기 : 장거리 슛과 슛 브라킹
슛성공율 : 2점 : 80%
3점 : 88%
자유투 : 90%

설택구

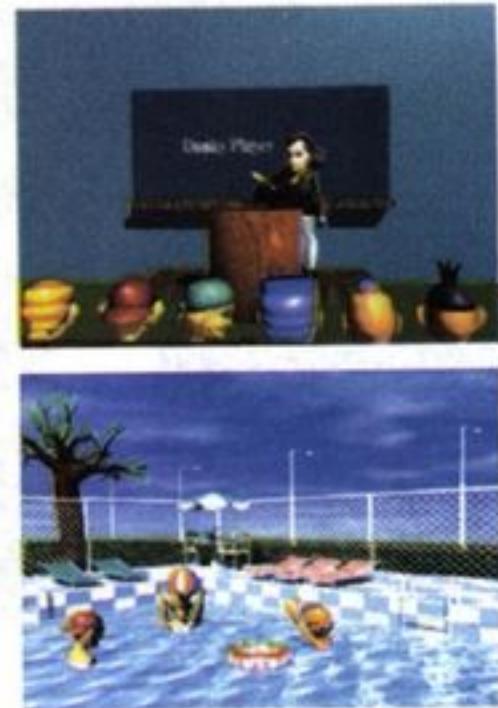
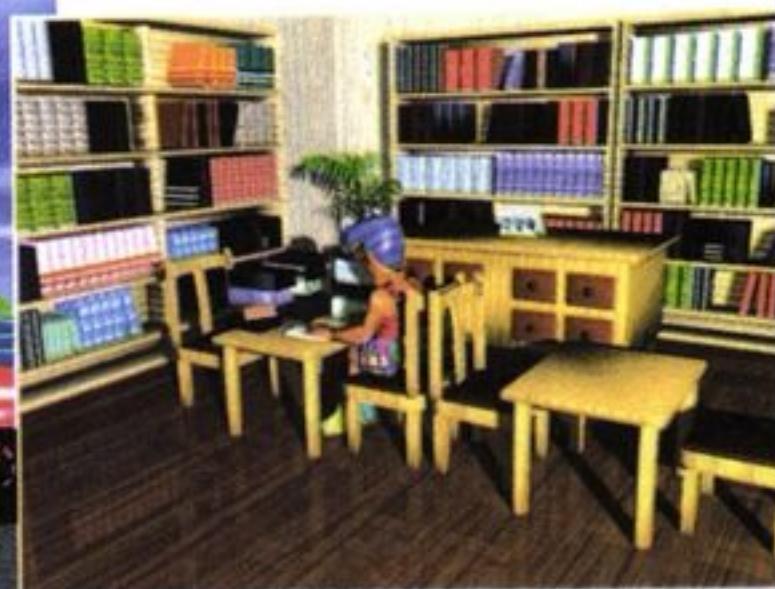
별명 : 농구대사
특징 : 삭발에 목이 가늘고 귀가 유난히 크다. 역시 승복차림을 했다.
출생지 : 묘향산
신장 : 187Cm
몸무게 : 72Kg
서전트 점프 : 85Cm
농구 경력 : 6년
특기 : 중거리 슛과 가로채기
슛성공율 : 2점 : 92 %
3점 : 75%
자유투 : 92 %

팀명 : VIG BOYS 승률 : 80%
팀 칼라 : 골밑공격과 장거리 슛의 조화를 기초로 하며 쌍둥이 형제로 이루어진 팀.

최전선

별명 : 골킬러
특징 : 파란 머리띠를 했으며 시원시원한 외모
출생지 : 인천
신장:200Cm
몸무게 : 80Kg
서전트 점프 : 80Cm
농구 경력 : 7년
특기 : 백 덩크, 골밑 슛
슛성공율 : 2점 : 89 %
3점 : 80 %
자유투 : 92 %

최우선

별명 : 욕쟁이 (경기중 욕을 많이 함)
특징 : 빨간 머리띠
출생지 : 인천
신장 : 198Cm
몸무게 : 80Kg
서전트 점프 : 80Cm
농구경력 : 6년
특기 : 3점슛, 어시스트
슛성공율 : 2점 : 82 %
3점 : 89 %
자유투 : 93 %

차세대 비행 시뮬레이션 모음집

비행 시뮬레이션을 좋아하는 유저라면 LHX나 척 예거의 공중전을 기억하고 있을 것이다. 이 비행 시뮬레이션이 초창기의 비행 시뮬레이션이라면 ATF나 탑건 같은 경우 차세대 비행 시뮬레이션의 선두 주자격이라 볼 수 있다.
이번 흥미기획에서는 차세대 비행시뮬레이션 게임과 기체는 물론 시대적 배경까지도 분석해본다. 또한 앞으로 발매되거나 지금 발매된 비행 시뮬레이션 게임을 제작사별로 알아본다.

도마크(DOMARK)

http://www.domark.com

플라잉 나이트메어 2(FLYING NIGHTMARE 2)

플라잉 나이트메어는 AV-8B 해리어와 AH-1W 슈퍼 코브라를 조종하게 한다. 또한 모뎀을 연결하면 네트워크 상에서 대전할 수도 있으며 3D 액셀레이터를 사용할 경우 자세한 그래픽을 지원한다. 이 게임은 올 연말에 윈도95나 파워맥 플랫폼으로 출시된다.

AH-64A

제목에서 알 수 있듯이 헬리콥터 시뮬레이션이다. AH64A의 특이한 점은 게임 프로그램에 걸프전쟁에서 활약한 베테랑 파일럿인 브라이언트 워커가 직접 참여했다는 점이다. 그래서 어린 게이머들한테는 좀 어려운 부분이 있지 않을까 예상한다. 또 한가지 흥미로운 점은 주 배경 중 하나가 북한이 있어 국내에서 이 게임을 접하기는 어려울 것 같다.

폼젠 (FORMGEN)

http://www.form-gen.com

블랙 나이트(BLACK KNIGHT: MARINE STRIKE FIGHTER)

블랙 나이트의 제작진이 가장 중요시한 것이 있다면 바로 유저에게 복잡하지 않게 비행기를 조종하는 것에 있다. 그만큼 누가 플레이해도 간단하게 배울 수 있으며 금방 익숙해 질 수 있다는 것이 블랙 나이트이다. 게이머는 미해병대의 주력기인 F/A-18C 호넷을 조종하게 되며 기술적으로 따졌을 때에 약간 진부한면이 없지 않으나 재미면에서 따지면 최상급의 시뮬레이션이 될 수 있다.

조종하기 간편해서 초보자들에게도 환영을 받을 것이다

일렉트로닉 아츠

http://www.ea.com/janes.html

제인스 어드밴스 택티컬 파이터즈(ATF)

EA가 제작한 비행 시뮬레이션의 발자취를 보면 LHX, 척 예거의 공중전, US NAVY FIGHTER가 있다. 이번에 군사연감을 만드는 제인스와 처음으로 만든 작품이 제인스 어드밴스 택티컬 파이터즈가 바로 첫 작품이다. ATF에 등장하는 비행기들은 차세대 비행기들로 F-117 나이트 호크(스텔스), 라파엘 C, B-2A 스피리트 등 최첨단의 비행기들이 출현한다. 또한 실제 동영상도 함께 들어있어 공중전의 참맛을 즐길 수 있다.

제인스 AH-64D 롱보우

롱보우의 위력을 확인해 보자

예전에 마이크로프로즈의 건쉽을 즐기던 유저들이라면 요즘에는 롱보우가 헬기 시뮬레이션의 진수를 보여줄 것이다. 실제 걸프전에서 맹활약을 했던 롱보우. 이것을 그대로 게임으로 옮겨놓았다. 또한 미션 중에도 걸프전의 실제 임무를 담아 미션 수행을 할 수 있기 때문에 걸프전에 참여하고 싶은 게이머라면 롱보우를 해보면 될 것이다.

그래픽 시뮬레이션

http://www.graphsim.com/graphsim

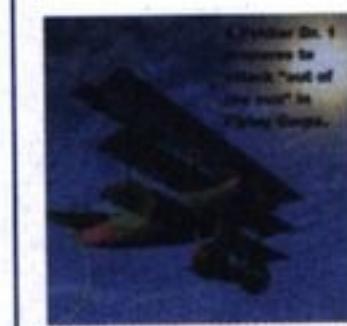
F/A-18 HORNET 2.0

그래픽 시뮬레이션은 매킨토시를 위한 소프트웨어를 주로 개발했으며 이번에 IBM PC게임으로 실키 스무스(SILKY SMOOTH-아주 부드러움을 나타냄)한 시뮬레이션게임을 발매 직전에 있다. 윈도95 포맷으로 나올 이 게임은 게임디자인 자체가 깨끗한 게임이라고 평가하고 있다. 그래픽 시뮬레이션은 맥용 비행 시뮬레이션 게임 헬 캣 오버 더 퍼시픽을 출시해 맥 유저들의 관심을 모은바 있다.

올 가을쯤 선보일 F/A-18 호넷2.0, 멋진 그래픽보다는 움직임이 더 화려하다

엠파이어 인터랙티브/로완 소프트웨어 (EMPIRE INTERACTIVE/ROWAN SOFTWARE)

http://www.empire.co.uk

플라잉 콥스(FLYING CORPS)

이 두 제작사가 비행 시뮬레이션 하나만을 위해 손을 잡았다. 플라잉 콥스의 배경은 제1차 세계대전이며 지형의 묘사 또한 실제했던 1차대전의 지도를 보고 제작했을 정도로 투자를 많이 했으며 리얼함을 강조했다. 1차대전의 에이스들이 사용했던 에이스 기체인 스패드 13이나 폭커 닥터1 등도 물론 등장한다. 이 게임은 시에라의 레드바론 2와 얼마만큼의 경합을 벌일까가 관건이다.

1·2차 세계대전의 명 전투기

폭커 닥터 1 (Fokker Dr.1)

에어 워리어 2, 플라잉 콥스, 그리고 레드바론 시리즈에 등장하는 기체인 폭커 닥터1(FOKKER DR. 1)은 현재의 F-16같은 기체라 볼 수 있다. 1차대전시의 파일럿은 좋은 파일럿의 손에 의해 조종된다면 이 기체보다 나은 기체는 없을 것이라 말하고 있다. 한편으로는 숙련자가 아니면 조종하기 어려울 것이라는 것도 암시한다. 일단 폭커는 이륙할 때 이륙거리가 짧아서 전시에는 상당히 유용하다는 것이다. 하지만 이륙 바로 직전에 기체의 앞부분이 너무 치켜올라가기 때문에 익숙해지는데 약간의 시간이 걸린다고 한다. 일단 한번 하늘에 올라갔다면 박쥐와 같이 상승했으며 독일군의 명기로 주목받았다고 한다.

Fokker Dr.1

P-51D 무스탕(P-51D Mustang)

2차 세계 대전의 명전투기

무스탕을 모르는 사람은 없을 것이다. 화력, 잘 짜여진 콕핏, 넓은 시야, 간편한 조종력이 무스탕의 특징을 한 눈에 표현하고 있다. 무스탕은 이륙하는데 많은 토크가 필요하지 않았으며 저속에서도 롤비행이 가능해 독일, 일본기의 킬러로 명성이 자자했다.

P-51D Mustang

2차 세계대전의 스핏파이어

현대전 장비

F-16C 파이팅 팰콘 (F-16C FIGHTING FALCON)

우리가 흔히 알고 있는 F-16이 바로 이 기체이며 백 투 바그다드, 팰콘(FALCON 4.0), 그리고 F-16 VIPER 등에 출현한다. 이 기체는 가볍고 넓은 행동반경을 가지고 있으며 도그파이트에서도 멋진 성능을 발휘한다. 가벼운 기체에 넘치는 힘이라고 하면 물론 기동성을 빼놓을 수 없다. F-16은 도그파이트뿐 아니라 폭격까지 가능할 정도로 전천후 기체이다.

F-16C Fighting Falcon

F/A-18C 호넷 (F/A-18C HORNET)

한때 우리나라 주력 기자리를 놓고 F-16과 경합했던 기체이다. 기체 자체는 F-16보다는 고급이며 고가이다. F-16과는 달리 약간의 숙련도가 필요한 기체이며 동급 기체 중 무거운 편이다. 하지만 화력이 강력하고 항공모함에서도 뜰수 있는 기체이기 때문에 여러나라에서 사용되는 전천후 기체이다.

F/A-18C Hornet

밀리타리 시뮬레이션 (MILITARY SIMULATIONS)

http://www.military-sims.com

백 투 바그다드(Back To Baghdad)

현재 FALCON 4.0과 어깨를 겨룰 만한 시뮬레이션은 얼마 없다. 그 중 하나가 BTB이며 이것은 울트라 리얼리스틱 그래픽을 자랑한다. 물론 제작사인 MS는 알려지지않은 회사이지만 게임을 해보면 그러한 생각은 날라가 버릴 것이다. 비행기 기종은 F-16C이며 적어도 비주얼 적으로는 어떤 SIM하고 비교해도 손색이 없을 것이다.

걸프전으로의 귀향

미션 스튜디오

http://www.interplay.com

제트 파이터 3

처음 제트파이터(JETFIGHTER)가 등장했을 때 멋진 그래픽과 부드러운 움직임으로 타 시뮬레이션과 차별화를 두었다. 그러한 정신을 그대로 계승한 것이 JF3이다.

JF3는 FALCON 4.0과 자웅을 겨룰 것으로 예상되며 멋진 그래픽과 기체로 이번 겨울을 강타할 것 같다.

멋진 배경과 광원계산된 그래픽!

GTE엔터테인먼트/디지탈 이미지 디자인

http://www.ef2000.com

EF2000

대부분의 시뮬레이션은 미국에서 제작되어 왔으며 좋은 시뮬레이션 역시 미국작품이 대부분이다. 하지만 영국에서 제작중인 EF2000의 그래픽적인 면은 여지껏 나온 심(SIM-SIMULATION의 약자)중 가장 좋다. EF2000은 지난해 출시되어 유저들의 관심을 모았다. EF2000은 지형묘사가 자세하기 때문에 고성능의 시스템을 요구하기로 유명했다. 또한 8명까지 지원되는 통신 대전은 ATF나 팔콘 4.0과 대적할 만하다.

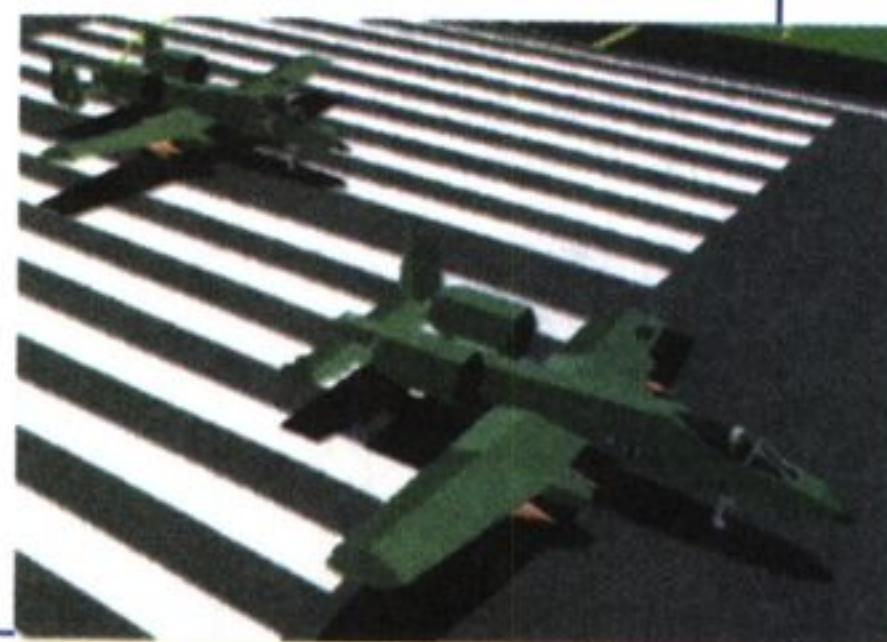
그래픽을 보라! 지형이라든가 기체가 꼭 군용 SIM 같다

파소프트 인터랙티브 (PARSOFT INTERACTIVE)

http://www.parsoft.com

A-10 ATTACK!

맥유저들에게는 PC 오너처럼 SIM뿐만 아니라 여러 장르에 걸친 게임에서 초이스가 많지 않았다. 하지만 요번에 등장한 A-10 ATTACK!는 PC 오너에게 큰소리를 칠 만한 작품이다.

여지껏 등장한 A-10 SIM중에 최상의 퀄리티를 자랑한다. 현재 발매된 상태이고(국내에서는 아직) 폭격 SIM을 좋아하는 유저라면 소장할만하다.

A-10 CUBA!

A-10 ATTACK!와 더불어 같은 A-10 SIM 이지만 아직 발매되려면 몇달 정도 더 기다려야 한다. 신작인 이 두 소프트는 모든 하드에서 최강의 A-10 SIM이라고 하겠다.

쿠바로 진격

시에라/다이나믹스

http://www.sierra.com

레드바론 2/ 프로 파일럿

근년간 시에라가 SIM부문에서 주춤했던 것은 사실이다. 하지만 이번에 발매할 3작품은 그러한 평판을 일소해버릴 것이다. 사선은 멋진 그래픽을 장비한 A-10 시뮬레이터이고 레드바론 2는 언급할 필요가 없을 정도로 지명도가 높은 작품이다. 프로 파일럿은 시에라의 새로운 계열사인 서브로직의 작품으로 MICROSOFT사의 플라이트 시뮬레이터와 비슷한 SIM이 될것이다.

프로 파일럿은 시에라의 기대 신작 중 하나이다

SSI

http://www.SSIonline.com

SU-27 FLANKER

거의 모든 제작사들이 서방 세력의 최신예전투기를 주로 한 SIM을 제작해왔다.

하지만 SSI는 소련의 최신예이며 강력한 화력을 지닌 SU-27 FLANKER를 모델로 했다. SSI는 이 작품을 개발하기 위해 소련의 기체 기술자까지 영입했다고 한다.

전작의 약간은 불명예스러웠던 점(버그)을 깨끗이 씻을 만한 작품이 될 것이다.

러시아의 최신예 전투기 SU-27

온라인 비행시뮬레이션

확인 사살 (CONFIRMED KILL)/워버드(WARBIRDS)

초보자도 숙련자와 같이 대전할 수 있는 비행 시뮬레이션 게임. 확인 사살은 윈도95 대응이다. 제작자는 온라인에서의 초보 파이터를 위해 최선의 노력을 기한다고 한다. 인터넷을 통한 미국의 게이머와 싸울 수 있다는 장점이 있다. 인터랙티브 크리에이션이 만든 다음 워버드는 온라인 게임으로 이번에도 2차세계대전을 지원하며 프로펠러 비행기만의 도그 파이팅을 즐길 수 있다.

도미크의 확인 사살이 인터넷 상공을 가를 것이다

워버드는 차세대 온라인 게임이다

필립스

http://www.philipsmedia.com/media/games

FIGHTER DUEL 2

2차세계 대전의 비행기들은 거의 모두 출현할 것이다

전작은 예전의 아미가 컴퓨터에서 공전의 히트를 기록한 게임이었다. 당시로서는 상당히 리얼한 시뮬레이션이었고 제거 소프트와 필립스는 이러한 게임의 속편을 PC로 제작하기로 결정, 제작중이다. 시스템상으로 멀티 플레이어모드와 윈도95대응으로 제작될 예정이다. 물론 나은 그래픽을 빼놓을 수 없을 것이다.

마이크로 프로즈

http://www.microprose.com

TOP GUN: FIRE AT WILL/ EUROPEAN AIR WAR/ FALCON 4.0

탑건은 시뮬레이션적인 복잡함이나 기술적인 면에서 그렇게 매니아적인 면을 가지고 있지는 않지만 주변설정이라든지 캐릭터가 잘 되어 있다. 또한 영화적 시나리오로 게임이 진행된다. 탑건은 현재 국내에서 한국전이 수정되어 출시되었다. 또한 마이크로프로즈는 그에 발맞춰 2 타이틀을 더 발매할 예정이다.

유러피안 에어 워(EUROPEAN AIR WAR)는 2차대전을 무대로 하고 멀티플레이어 옵션을 지원할 예정이다. 자세한 콕핏 설정이 특징인 이 게임은 3가지 관점의 플레이어로 플레이할 수 있다.

미국, 독일, 영국의 파일럿이 되어 전쟁이란 무엇인가 다시 한번 생각해보아도 괜찮을 듯 싶다. 팰콘(FALCON 4.0)은 가장 기대되는 작품 중 하나이며 마이크로프로즈본사에서도 지형 그래픽을 공중촬영한 지형을 토대로 만든다.

◀ 유러피안 에어 워에서는 P-47을 타고 전장으로 날아갈 수있다

▶최신 기대작 중의 하나, 팰콘 4.0

노바로직
http://www.novalogic.com

코만치 3/ F-22 Lightning

전작에서는 SIM보다는 액션쪽에 더 가깝다고 볼 수 있다. 홍미위주로 제작되었음에도 상당한 호응을 얻었다. 신작에서는 시뮬레이션적인 요소를 많이 반영하고 전작의 홍미위주의 게임플레이도 계승한다고 한다. 비주얼적으로는 거의 실제에 가깝게 제작하는데 그것은 노바로직의 복셀 스페이스 2(VOXEL SPACE 2)기술에 의해 가능하다고 한다. 세부사항은 아직 밝혀지지않았지만 사진에 나온 지형의 높낮이를 보면 대단하다는 것을 알 수 있다.

코만치와 더불어 노바로직에서는 미공군 최신예 F-22의 시뮬레이터인 F-22를 발매한다고 한다. 이 시뮬레이션 역시 비주얼적인 면을 강조했다고 한다.

복셀스페이스로 제작한 지형

루킹 글래스
http://www.imag-icgames.com

플라이트 언리미티드 (FLIGHT UN-LIMITED)

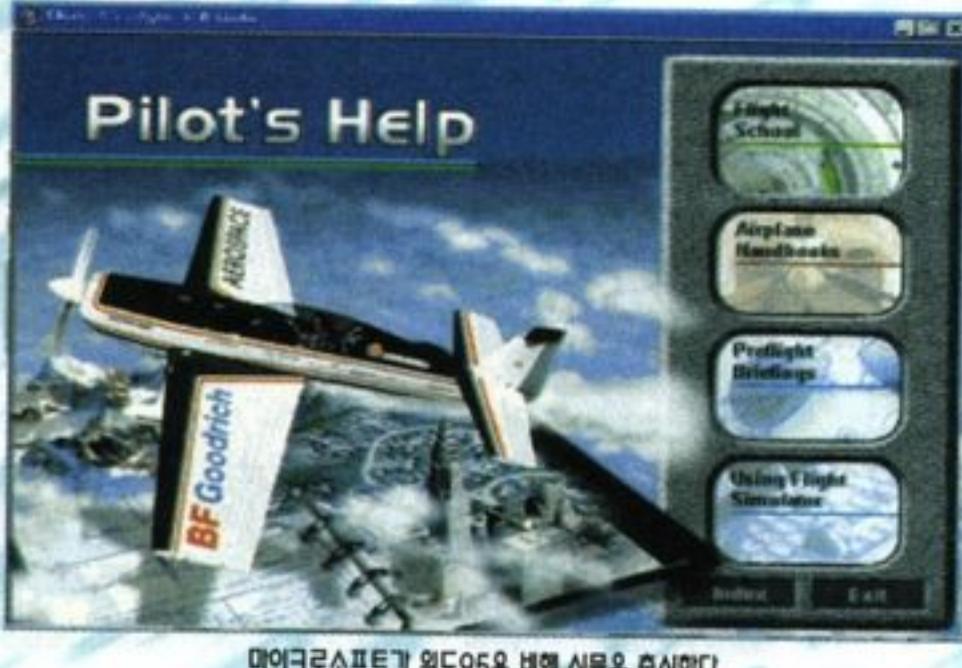
Seeing is believing: Flight Unlimited is easily one of the most gorgeous flight sims available today.

어려운 비행 시뮬로 손꼽히고 있는 플라이트 언리미티드

이 게임은 현재 파워맥이나 PC에서 발매되어 있는 게임이다. 유저들은 이 게임에서 플라잉도 좋지만 기관총이 존재하고있어 공중전을 벌인다면 더욱 더 재미있을 것이라고 생각하고 있다. 그러한 유저들의 목소리는 충분히 반영되었으며 요번에 새로운 버전으로 나올 플라이트 언리미티드는 배경을 세계대전으로 삼는다는 설이 있다. 또한 5개의 새로운 공항도 생기나 토탈 11개의 공항이 생긴다. 1997년초에나 발매될 게임이나 아직은 서툰 예상이 아닌가 싶다.

마이크로소프트
http://www.microsoft.com/games/FSIM

플라이트 시뮬레이터 for 윈도95

플라이트 시뮬레이터(FLIGHT SIMULATOR)는 전쟁 시뮬레이터가 아니고 진정한 비행의 참맛을 느끼게 하는데 중점을 두었다. 윈도95 대응인 이번 신작은 전작의 느낌은 그대로 살리면서 보다 나은 그래픽과 다수의 기체를 조작가능하게 한다. 이번에 가장 눈에 띄는 기체는 보잉 737이다. 여객기를 조정하는 아직 등장하지 않았으므로 특이한 비행 시뮬레이션을 원하는 유저라면 이 게임을 즐기는 것도 좋을 것이다.

마이크로소프트가 윈도95용 비행 시뮬을 출시한다

기대 신작 발매 스케쥴(해외)

게 임	제작사	배경	시스템	발매일
A-10 ATTACK	파소프트	가상	맥	발매 중
AH-64A	도마크	가상	윈95, 맥	97년 1월
AH-64D LONGBOW	오리진	가상	도스	발매 중
백 투 바그다드	밀리타리 시뮬레이션	가상	도스	발매 중
코만치 3	노바로직	가상	윈95	96년 12월
유러피안 에어 워	마이크로프로즈	2차대전	도스	발매 중
F-16 VIPER	인터랙티브 매직	가상	도스	96년 10월
F-22 LIGHTNING	노바로직	가상	윈95	96년 12월
F/A-18 HORNET 2.0	그래픽 시뮬레이션	가상	윈95	97년 1월
FALCON 4.0	마이크로프로즈	가상	윈95	97년 1월
파이터 듀엘 2	필립스	2차대전	윈95	발매 중
플라이트 시뮬 윈95	마이크로소프트	가상	윈95	발매 중
플라이트 언리미티드	루킹글래스	가상	윈95	발매 중
플라잉 콥스	엠파이어 인터랙티브	1차대전	도스	발매 중
플라잉 나이트메어 2	도마크	가상	윈95, 맥	96년 10월
하인드	인터랙티브 매직	가상	도스	96년 10월
젯 파이터	미션 스튜디오	가상	도스	96년 12월
미그 앨리	엠파이어 인터랙티브	한국전	도스	97년 1월
레드 바론	시에라	1차대전	윈95	97년 1월
시에라 프로 파일럿	시에라	가상	윈95	96년 12월

히트게임차트

■조사기간 : 1996년 8월 21일 - 9월 20일
■산출근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(30%), 자체평가(10%)

애독자 인기 순위

1. **삼국지4**
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

2. **워크래프트Ⅱ 미션**
전략 시뮬레이션
블리자드
SKC(02-3708-5476)

3. **시빌라이제이션2**
전략 시뮬레이션
마이크로 프로즈
쌍용(02-270-8946)

4. **윙커맨더4**
시뮬레이션
오리진
동서게임채널(02-3662-8020)

5. **코맨드 앤 컨커**
전략 시뮬레이션
버진
동서게임채널(02-3662-8020)

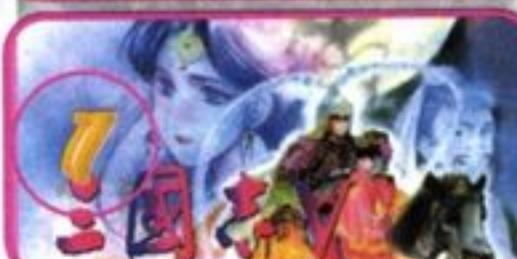
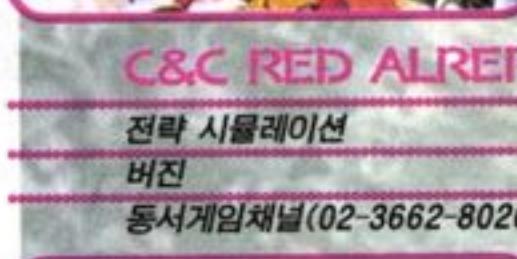
6. **AH-64D 롱보우**
시뮬레이션
일렉트로닉 아츠
동서게임채널(02-3662-8020)

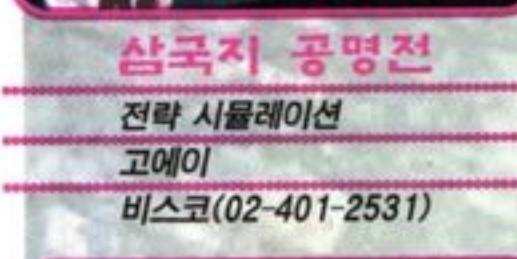
7. **탑건**
시뮬레이션
스펙트럼 홀로바이트
쌍용(02-270-8946)

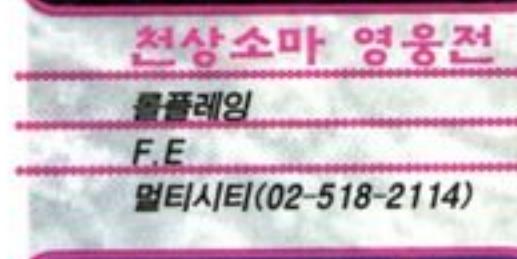
8. **투신전**
격투액션
플레이 메이츠
한겨레정보통신(02-3452-7234)

9. **야화**
액션
FE
멀티시티(02-518-2114)

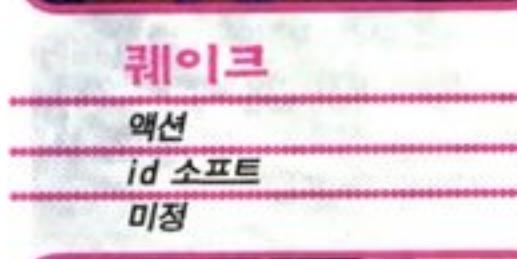
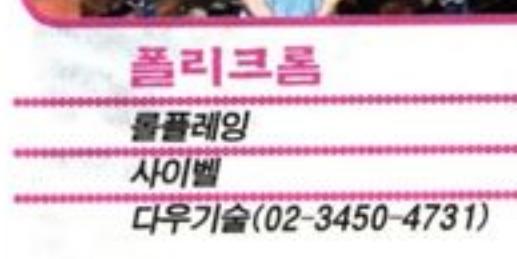
10. **에임 포인트**
롤플레잉
소프트맥스
미원(02-3459-6541)

구매 희망순위

1. **삼국지5**
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

2. **C&C RED ALRERT**
전략 시뮬레이션
버진
동서게임채널(02-3662-8020)

3. **NBA 96**
스포츠
EA 스포츠
동서게임채널(02-3662-8020)

4. **삼국지 공명전**
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

5. **타임 코만도**
액션 어드벤쳐
애드라인
동서게임채널(02-3662-8020)

6. **천상소마 영웅전**
롤플레잉
F.E
멀티시티(02-518-2114)

7. **Z**
전략 시뮬레이션
비트맵 브라더스
하이콤(02-795-5765)

8. **퀘이크**
액션
id 소프트
미정

9. **프린세스 메이커3**
육성 시뮬레이션
만트라
쌍용(02-270-8438)

10. **폴리크롬**
롤플레잉
사이벨
다우기술(02-3450-4731)

「AH-64D 롱보우」와 「윙커맨더4」가 드디어 출시되어 애독자 인기 순위로 진입하였으며 국산 제작 게임도 「야화」와 「에임 포인트」 등 기대작들이 출시되어 게임 매니어들에게는 즐거운 한달이었다.

타임 코만도

TIME COMMANDO

장 르	액션 어드벤처
제작사	애드라인
유통사	동서산업개발
시스템 요구사항	펜티엄 이상/램 16메가 이상/키보드, 조이스틱 지원
발매일	발매중
가 격	미정
문의처	동서산업개발(02-3660-8020)

타이틀

프롤로그

게임의 주인공 스텐리는 미래의 사람이다. 그러던 어느 날 자신 회사의 컴퓨터에 경쟁 회사의 스파이가 침입하여 바이러스를 투입하였다. 그 바이러스에 의해 컴퓨터는 마비되고 시간 타이머 장치가 작동된다. 그 장치에 의해 자신의 여자 친구는 그 기계 안으로 빠져들고 어디론가 사라진다. 이에 스텐리 역시 그 기계 안으로 뛰어들면서 선사 시대로 돌아가게 된다. 스텐리는 선사 시대부터 차례대로 모험을 펼치면서 미래 시대로 돌아가 그 기계를 그렇게 만든 바이러스를 제거해야 한다. 그가 미래 시대에까지 가는데는 정말 험난한 모험이 따른다. 자신도 경험해 보지 않은 과거 속에서 그는 잘못된 시간을 바로잡아야 할 숙명적 사명을 띄었다.

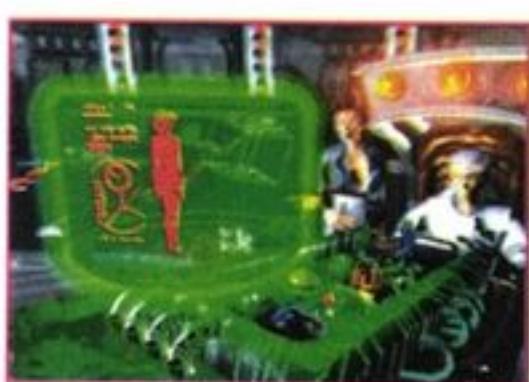
아델린 사의 로고

메인메뉴

인류는 새로운 컴퓨터를 개발하게 되고…

스테이지 1 : 선사 시대

레벨 1

게임의 시작은 선사시대로 주위는 온통 밀림으로 덮여 있고 바위와 돌뿐이다. 화면 한쪽에 원시인처럼 생긴 사람이 서 있다. 원시인을 만나면 그는 스텐리를 공격하기 시작한다. 그에게 발차기 공격을 가해 본다. 발차기를 할 때에는 〈CTRL〉키와 ←나 →를 누르면 된다. 그러면 원시인은 공격을 맞고서 쓰러진다. 원시인과의 가벼운 전투를 마치고 잠시 더 진행하다 보면 동굴에서 호랑이 한 마리를 만나면 발차기로 공격을 한다. 호랑이는 날카로운 이빨을 벌리면서 게이머를 습격하려고 하니 멀찌감치 떨어져서 리치가 긴 발차기 공격을 가하도록 한다. 그 호랑이를 제거하였으면 언덕 아래로 내려오면서 한편에서 돌팔매질을 하는 원시인을 볼 수 있다. 그가 던진 돌을 주으면 돌이 하나의 아이템으로 아이템 바에 기록이 된다. 잠시 후에 보면 몽둥이를 든 원시인들이 나온다. 그와 아까와 마찬가지로 전투를 벌이자. 그러면 그에게서 몽둥이를 빼앗을 수 있다. 몽둥이를 빼앗으면 스텐리 역시도 그 무기를 사용할 수 있게 된다. 우선 아이템에서 현재 주먹으로 무기 설정이 되어 있으므로 〈Z〉키를 눌러 무기를 선택 바를 하나 오른쪽으로 이동시키면 다른 무기를 선택할 수 있다. 잠시 후에 보면 시간을 충전시키는 충전소를 볼 수 있다. 이 곳에 다가가서 〈Space Bar〉를 누른다. 그러면 현재 얻어 놓은 파란색 칩이 하나 하나씩 빠져나가면서 여태까지 소비한 시간을 제거하게 된다. 어차피 레벨을 클리어 하더라도 시간을 쓴 만큼 파란색 칩이 없어지게 되므로 중간 중간마다 있는 충전소에서 시간을 충전해 놓으면 편리하고 안전하다. 잠시 후에 게이머는 이번 레벨 1의 보스격인 곰을 만나게 된다. 아까의 몽둥이를 사용하여 구석에 몰아넣은 다음에 흠씬 두들겨 패 주도록 하자. 그러면 곰은 죽게 되고 잠시 후에 게이머는 스테이지를 클리어할 수 있게 된다.

레벨 2

우선 가까이에 있는 아이템들을 모두 주어서 잘 저장해 두자. 그런 다음에 화면 위쪽 언덕에 이상한 원시인 하나가 왔다갔다하면서 두리번거린다. 일단 앞에 있는 사다리를 타고서 그 언덕 위로 올라간다. 올라가기 위해서는 사다리 앞에서 〈Space Bar〉를 누르면 올라가게 된다. 그들 중 하나는 창을 갖고 있는데 그를 물리치면 창을 얻을 수 있다. 이 창은 공격 리치가 길기 때문에 멀리서도 적을 단숨에 제압할 수 있다. 원시인 2명을 물리치면 레벨 1에서 본적이 있는 듯한 고릴라가 한 마리 웅크려 있다. 레벨 1에서 고릴라와 싸울 때는 무기가 없어서 무척 고전했지만 이번에는 긴 창을 갖고서 마구 찌르자. 조금 더 진행하면 또다시 고릴라 한 마리가 길목을 지키고 있다. 이 녀석에게도 따가운 창의 맛을 보여주도록 한다. 중간 중간에는 절벽이 있는데 이에 떨어지지 않도록 주의하자. 이때에는 〈ALT〉키를 사용하여 점프를 하면 다음 지역까지 넘어갈 수 있다. 그리고 스테이지 마지막에는 커다란 곰 한 마리가 지키고 있는 것을 볼 수 있는데 그 곰을 몽둥이로 물리쳐 보자.

스테이지 2 : 로마 왕정

레벨 1

주인공 스텐리는 로마 시대로 넘어와서 어느 궁정 안에 있다. 처음에 레벨이 시작되면 한 쪽에서 여자 하나가 다가와 발차기 공격을 한다. 발차기 몇 방이면 그녀를 쓰러뜨릴 수 있다. 그러면 계단에서 신하인 듯한 노인이 올라온다. 그는 여자보다도 훨씬 힘이 약하므로 몇 방에 쓰러뜨리도록 한다. 이제 조무래기 병사가 나오는데 그를 해치운 다음에 칼을 빼앗자. 그러고서 나서다 보면 로마 병사 하나가 방패와 칼을 들고서 공격한다. 이 병사의 칼솜씨는 놀랄 만할 정도 빠르다. 그는 스텐리가 휘두르는 칼을 방패와 자신의 칼로 막으면서 요리조리 잘 피한다. 그에게 칼을 내리찍으려고 하기보다는 옆으로 찌르는 식으로 공격한다. 그를 물리치고 나면 구름다리를 넘어서 성 내부로 들어갈 수 있다. 성 내부로 들어갈 때에는 갑자기 위에서 떨어지는 철창에 찔리지 않도록 주의한다. 여기에 깔리면 에너지가 한 칸 이상 줄게 된다. 이 안은 조그만 마을 같은 곳인데 건장한 청년 하나가 등장한다. 그러나 그 옆에는 누군가 스텐리를 노리면서 항아리를 아래로 던진다. 항아리에 맞지 않도록 주의하면서 그와 대결을 펼친다. 그 큰 덩치에 비해 별 힘을 못 쓰므로 간단히 해치울 수 있다. 그가 서 있던 자리에는 문이 하나 있는데 그 안으로 들어가면에너지를 보충할 수 있는 칩이 있다. 칩을 얻은 후 잠시 진행하면 대장간 앞을 지나게 된다. 대장장이는 큰 원통을 굴리면서 게이머의 생명을 위협한다. 그에게 따가운 칼맛을 보여주자. 칼 몇 방에 뚱뚱한 대장장이는 쓰러진다.

레벨 2

레벨 처음에 보면 게이머는 너무나 웅장한 광장 한 가운데 서 있다. 광장 한쪽 편에서는 로마 병사 4명이 훈련을 받고 있다. 주의를 둘러보니 그들의 교관인 듯한 자가 화면 우측 상단에서 지휘를 하고 있다. 일단 병사들과 대적을 한다. 원래 스텐리가 가만히 지나가도 그들은 훈련병이므로 싸움을 걸어온다. 하지만 그들을 제거하지 못하면 더 이상 게임을 진행할 수 없으므로 그들을 제거하기 위해서라도 시비를 건다. 4명이 한꺼번에 덤비면 스텐리 혼자서는 당하기 힘들다. 그들의 에너지는 그다지 많지 않은데 한꺼번에 덤비려고 하지 말고 하나 하나씩 제거해 나가는 전술이 유용할 것이다. 그들을 제거하면 몇 개의 에너지 칩을 얻을 수 있다. 그것을 얻고서 말을 타고 있는 교관을 제거한다. 그에게 굳이 찌를 필요 없이 말에다가 몇 방 칼을 대면 그는 말에서 떨어지면서 즉사하게 된다. 이곳을 나오면 몇 명의 경비병들과 싸워 진행을 계속하다 보면 스텐리는 함정에 빠지게 된다.

그런데 그 방안에는 사자 한 마리가 곤히 잠자고 있다. 그 사자는 스텐리를 보자마자

잠에서 깨어난 스탠리

원시인이 던지는 돌을 피하자

고릴라를 때려 잡는 모습

키조작 안내

〈방향키〉 스텐리의 방향을 결정하게 된다. 3차원 어드벤처 게임이므로 그때 그때에 따라 방향이 바뀌어지게 된다

〈ALT〉〈방향키〉 원하는 방향으로 점프를 할 수 있다. 만약 〈ALT〉키를 누른 상태에서 옆 방향 화살표를 누르면 게다리처럼 뛰면서 팔짝팔짝 옆으로 뛰어다닐 수 있다. 또 〈ALT〉키를 누른 상태에서 위아래 화살표 키를 누르면 크게 점프를 할 수 있다. 이 크게 점프를 해야 하는 이유는 스테이지 중간 중간에 나오는 함정을 뛰어넘기 위해서이다

〈CTRL〉 현재 선택되어 있는 무기를 발사한다

〈Z〉 아이템 바에서 현재 정육면체로 선택되어 있는 무기의 오른쪽 다음 무기를 선택할 수 있다

〈X〉 아이템 바에서 현재 정육면체로 선택되어 있는 무기의 왼쪽 다음 무기를 선택할 수 있다

〈Space Bar〉 어떤 숨겨진 아이템을 찾거나 스위치를 조작할 때 사다 리를 기어오를 때 사용하는 키이다. 일종의 액션 키이 다. 특히 예전의 둠에서와 같이 문을 열 때 등에 사용하면 된다

〈ESC〉 게임 도중 메뉴를 불러들인다

로마 병정의 칼 솜씨는 대단하다

구름 다리 위의 전투

로마 시대의 시작

토인과의 싸움

으르렁거리면서 달려들려고 한다. 예전의 호랑이나 고릴라와 싸웠던 것처럼 칼을 이용해서 몇 방 찌르자. 사자의 이빨에 물릴 경우 의외로 에너지가 많이 줄으니 주의한다. 그곳을 나오면 에너지 칩이 계단 위에 수북히 쌓여 있다. 그 에너지 칩을 취득하면서 에너지를 보충한다. 그러고 나면 계단에서 이곳을 지키는 노예인 듯한 사람이 등장한다. 그를 죽이고 나면 새로운 무기를 얻을 수 있다. 방패와 리치가 긴 곤봉인데 잠시 후에 유용하게 쓰일 수 있다.

계단을 걸어 올라오면 이제 밖이 보인다. 그런데 그 앞에 로마 병정의 우두머리인 자가 가로막고 서 있다. 아까 얻은 곤봉으로 멀리서 몇 방 때려 주자. 그를 쓰러뜨리고 나면 정말 웅장한 곳으로 들어선다. 다름 아닌 이곳은 로마 콜로세움 같은 경기장인데 마침 투우 경기가 열리고 있었다. 스텐리는 난데없이 황소와 싸우게 되었다. 황소는 빠른 스피드로 스텐리를 향해 돌진해 들어오는데 정면 대결은 금물이다.

황소의 옆부분이나 뒷부분을 아까 얻은 곤봉을 이용하여 찌른다. 양 옆 키를 사용하면 곤봉이 회전하면서 황소에게 큰 피해를 입힐 수 있다. 황소를 물리치고 나면 스텐리는 로마의 영웅이 되고서 관중들의 환호성을 받으면서 이 로마 시대를 끝낼 수 있다.

성문이 굳게 닫히고...

대장장이 와의 싸움

로마시대의 건축 양식을 볼 수 있다

투우장에서의 싸움

기모노를 입은 아가씨가 적이라니...

일본풍의 배경이 등장한다

스테이지 3 : 일본 사무라이 시대

레벨 1

이제 배경은 일본 사무라이 시대로 바뀌면서 스텐리는 일본의 어느 궁궐 정원 앞에 서 있다. 정원에서는 흰색 도복을 입은 자가 풍차돌리기 같은 무술을 하면서 공격을 한다. 그러나 정말 우습게도 그의 무술은 스텐리에게 별다른 피해를 입히지 못한다. 그에게 몇 대 발차기를 보여주자. 그러면 그는 단번에 쓰러지고 만다. 그를 물리치고 나면 잠시 후에 검은 도복을 입은 닌자가 나타난다.

무사를 물리친 모습

닌자의 다리 후리기 공격은 정말 리치가 길다. 괜히 다리 후리기 몇 방을 맞으면 별다른 피해를 입지 않으면서 짜증이 나므로 속전속결로 물리치고 표창을 얻는다. 닌자를 물리치고서 이 정원을 지키고 있는 무술가들과 전투를 벌여 본다. 아까 닌자에게 얻은 표창을 사용하여 한방에 보내는 것도 재미있다. 그리고 조금더 진행하다 보면 커다란 막대기를 쓴 일본 시민이 나온다. 그 아줌마에게 몇 방의 발차기로 끝낸다. 그러면 계속 진행하면 마을 한 어귀에 스모 경기가 열리는 곳으로 가게 된다. 한편에는 거대한 덩치의 스모 선수가 스텐리를 기다리고 있다. 그는 덩치만 컸지 별다른 힘을 못쓰므로 그를 발차기 몇 방으로 끝낸다. 스모 선수를 물리치고 나면 이번 스테이지를 클리어하고 다음 지역으로 넘어가게 된다.

레벨 2

이번 레벨은 일본 시대의 두 번째 스테이지로 일본 사무라이의 정통 무술을 볼 수 있다. 우선 처음 레벨에 들어서면 공중에 떠 있는 사나이가 공격해온다. 그에게 몇 방 발차기를 보여주자. 그를 쓰러뜨리고 나면 레벨 1에서 보았던 닌자 부대가 등장한다. 역시 닌자를 물리치면 표창을 얻을 수 있다. 그리고 전통 사원 안으로 들어서면 일본 장수들을 만날 수 있다. 이 장수들은 일본 무사 시대에 훈련받은 중간 보스급 이상이지만 스텐리에게는 별 다른 힘을 쓰지 못한다. 그들이 있던 자리 주위에는 많은 에너지 칩들이 떨어져 있다. 이 에너지들과 파란색 시간 보충 칩들을 얻어 놓도록 한다. 그리고나면 본격적으로 사원 내부로 들어갈 수 있게 된다. 사원 내부에는 그 사원 생도들이 게이머를 기다린다.

2명이 서 있지만 그들은 괜히 동작만 컸지 별로 힘을 쓰지 못한다. 그들을 제거하고 나면 그들 주위에 있는 에너지를 보충하면서 에너지를 최고치까지 올릴 수 있다. 그 에너지를 얻어 가지고서 다음 방으로 들어간다. 그런데 문 앞에는 칼을 두자루 쥔 일본 전통의 사무라이와 대결한다. 일단 그와 대전할 때에는 초반에 기선을 잡는 것이 중요하다. 스텐리가 갖고 있는 칼을 이용하여 한번 대결을 해보자. 그와 싸울 때는 시간이 지날수록 불리하게 되므로 속전속결로 승리하도록

스모 선수와의 대결

일본의 예전 장군과의 싸움

쌍칼을 쥔 사무라이가 등장한다

한다.

그를 물리치고 나면 다음 방으로 들어갈 수 있다. 문 앞에는 이 방을 관리하는 듯한 문지기가 한 명 나와 있다. 하지만 그는 스텐리의 적수가 되질 못한다. 그를 물리치고 나면 거대한 드래곤이 한 마리 서 있다. 이 드래곤은 불을 내뿜기도 하고 이리저리 움직이면서 스텐리를 압사하려고 한다. 하지만 드래곤의 복부 부위에 다가가서 몇 방 칼을 찌르면 드래곤은 별다른 힘을 쓰지 못하고 쓰러지고 만다. 드래곤을 물리쳤으면 석가모니 석상을 볼 수 있다. 그 옆에 소리가 나는 부분을 눈여겨보자. 거기서 〈Space Bar〉를 치면 장풍을 하나 보너스로 얻을 수 있다. 이 장풍을 얻었으면 그 옆에 항아리 같이 생긴 것을 눈여겨보자. 여기에도 이상한 소리가 난다. 여기에 〈Space Bar〉를 눌러 보도록 하자. 그러면 그 석상이 옆으로 움직이면서 비밀 계단이 나온다. 그 계단으로 내려가면 지하 통로인 듯한 곳에 도착하게 된다. 상당히 어두컴컴하다. 갑자기 닌자들이 한 명씩 튀어나온다. 닌자가 입은 도복 색과 배경 색이 비슷비슷해 싸움을 하는데 어려움이 많을 것이다. 6명의 닌자와 대결을 벌이게 되는데 그들을 모두 처치했으면 계단을 통해 올라오도록 하자. 그러면 일본 시대의 스테이지를 완결하면서 다음 시대로 넘어갈 수 있게 된다.

거대한 드래곤이 한 마리 등장한다

스테이지 5 : 유럽 중세 시대

레벨 1

스텐리는 유럽의 중세 시대에 들어온다. 이번 스테이지 역시 성안에서 많은 전투를 벌이게 된다. 일단 스테이지가 시작되면 성 입구에서 철퇴를 갖고 있는 병사가 게이머를 반긴다. 병사의 모습은 예전의 십자군 원정때 본듯한 복장을 하고 있다. 성으로 들어가는 다리 입구에서 그를 해치우면 그에게서 철퇴를 얻을 수 있다. 그것을 얻고 진행하면 문이 잠겨져 있는 것을 알 수 있다. 일단 오른쪽 방으로 들어가 보도록 하자. 시간 보충 칩과 에너지 보충 칩이 있다.

그것을 얻어 놓은 다음에 방안으로 들어오는 병사를 격퇴하도록 한다. 그리고 그 방 오른쪽을 자세히 보자. 거기서 성문을 열 수 있는 스위치가 있다. 〈Space Bar〉를 눌러서 스위치를 누르면 성문이 서서히 열리게 된다. 문으로 들어가면 성의 내부에 들어오게 되는데 정말 유적지처럼 넓다. 그러나 스텐리를 환영하기는커녕 병사들이 몰려온다. 또 한쪽에 있는 수도승들은 스텐리를 향해 거대한 바위를 내던지기 시작한다. 그들이 아래쪽으로 내려오면 본격적으로 싸우도록 한다. 이때 그들이 내던지는 바위에 맞으면 에너지가 많이 닳게 되므로 점프를 적당히 하면서 피하도록 한다.

유럽 중세 시대의 시작

그들을 물리치게 되면 좀더 성 내부로 들어가 보도록 하자. 붉은색 칩같이 에너지를 많이 보충할 수 있는 아이템들이 보일 것이다. 근데 여기서 바닥을 자세히 보면 갑자기 가시 같은 것이 튀어 올라오면서 게이머를 당황하게 만든다. 이때에는 점프 기능을 적절히 써 가면서 그것을 뛰어넘자. 그러면 시간 충전 장치가 보일 것이다. 여기서 여태까지 모아 놓은 칩들을 쏟아 붓도록 하자. 그리고 여기서 보너스 문을 통해 들어가면 활을 얻을 수 있다. 이 활은 상당히 공격 거리가 높고 명중률이 높기 때문에 유용하게 사용할 수 있다. 그러면 또다른 문이 열리면서 병사 몇 명이 들어오기 시작한다. 그들

게임에 등장하는 아이템에 대하여

노란색 칩 에너지를 보충하는 칩으로 가장 낮은 효율이다.

빨간색 칩 에너지를 보충하는 칩으로 에너지 게이지 한 칸을 모두 채울 수 있다

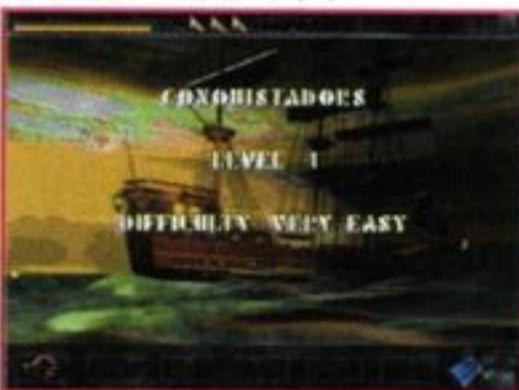
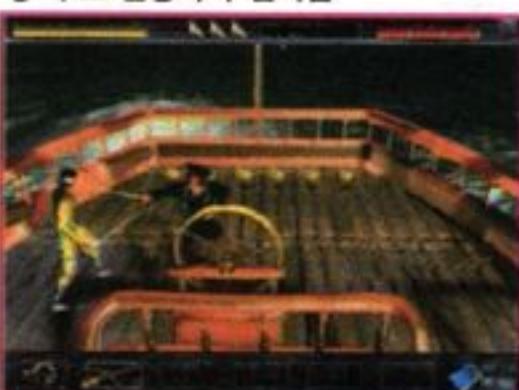
파란색 칩 타임 코만도는 그 이름 그대로 게임을 하는데 시간 제한이 있다. 하지만 이 파란색 칩을 많이 얻어 놓을수록 그 중간 중간에 있는 충전소에서 시간을 보충할 수 있다. 또 각 레벨을 끝낼 때마다 시간을 보충해야 하므로 이 칩을 많이 얻어 놓아야 할 것이다

노란색 막대 에너지 게이지를 한 칸 더 늘릴 수 있는 막강한 아이템이다

생명수 스텐리의 생명을 한 명 더 늘릴 수 있다

철퇴를 든 녀석을 성 입구에서 만나다

성 입구에서 적들과의 대전을 펼치다

곳곳에 함정이 도사리고 있다

도 스텐리의 적수가 되지는 못한 다. 성곽에서 펼치는 전투인데 적들은 칼과 방패도 대적하는데 그리 쉽지 만은 않다. 그들을 물리치면 스텐리 역시도 그들이 사용했던 칼과 방패를 얻는다. 성곽에서의 전투를 끝내면 탑 내부로 들어갈 수 있다. 내부에 들어가면 철기사가 스텐리를 기다리고 있다. 이 철기사와의 싸움은 에너지를 많이 소모할 만큼 힘들 것이다. 이를 물리친 다음에 오른쪽 옆으로 진행한다.

앗! 적의 칼에 찔리다

그러면 이 안에 숨겨진 통로가 있다. 이 안에 들어가면 커다란 도끼를 들고 있는 해골 모습을 한 기사를 만날 수 있다. 이 기사와 전투를 할 때에는 점프 기능을 적절히 사용하면서 전투를 해야만 손쉽게 승리를 할 수 있다. 그와의 전투를 마친 후에 그가 앉았던 의자에 앉으면 이번 레벨을 클리어할 수 있다.

대항해 시대가 시작되고...

후크 선장과의 칼싸움

주위를 살피는 모습

레벨 2

이번 레벨은 높은 절벽에서부터 게임이 시작된다. 여기서 오른쪽 문을 통해서 들어간다. 그러면 성을 지키는 병사 2명과 만날 수 있다. 그러나 그 병사들은 별다른 힘을 쓰지 못하고 쓰러질 것이다. 이들을 물리치고 나면 방금전 싸웠던 철기사와 다시 대결하게 될 것이다. 하지만 한꺼번에 2명이 덤비기 때문에 무척 힘겨울 것이다. 철기사의 약점을 찌르면서 하나하나 대결하자. 그리고 이를 물리친 다음에 진행하다 보면 웬 곰 한 마리를 만나게 될 것이다. 몽둥이 몇 방을 쳐서 이기도록 한다. 그리면 중세 시대를 풍미하는 마법사를 한 명 만나게 된다. 그 옆에는 철기사가 호위하고 있는데 마법사부터 해치우도록 한다. 이 게임 스타일 상 보스가 죽게 되면 그 옆 부하는 금방 힘을 잃고 만다. 두 사람을 모두 해치우고 나면 또다시 곰 한 마리를 만나게 된다. 그 곰을 무찌르면 다른 마법사 한 명을 만나게 된다. 이 노인 마법사와는 지금 대전이 불가능하므로 그를 따라가도록 한다. 그런데 그를 따라가면 아까 죽였던 여자 마법사를 만날 수 있다. 그러나 그 여자 마법사는 스텐리에게 앙심을 품었는지, 더욱 살벌한 공격을 펼친다. 하지만 이때 자세히 살펴보면 장풍을 얻을 수 있다. 그 장풍을 가지고서 노인 마법사와 대전을 펼친다. 그 노인 마법사를 물리친 다음에 진행하면 무대가 보인다. 이곳에서 창문을 찾아보도록 하자. 그러면 그리스 신화에나 등장하는 요괴가 등장한다. 그 역시도 시간을 소비하지 말고 남은 장풍으로 쏘아 떨어뜨리자. 그런 다음에 난간으로 다가가서 뛰어내리면 유럽 중세 시대를 마감할 수 있다.

스테이지 5 : 신대륙 발견

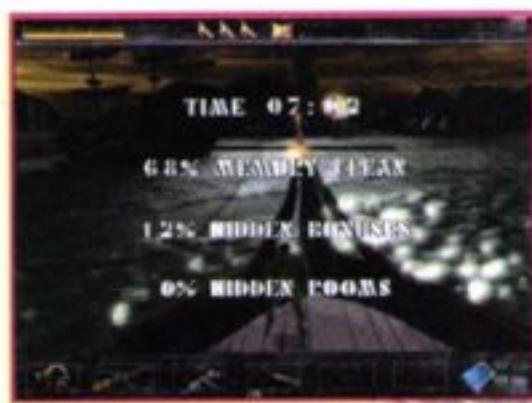
레벨 1

레벨이 시작되게 되면 화면에 대항해 시대에 등장했던 범선 한 척이 나온다. 스텐리는 시간을 이동하여 배 위에서 게임을 시작하게 된다. 처음 시작되면 피터팬에서 본듯한 후크 선장 같은 녀석이 칼을 휘두른다. 그를 물리치고 나면 등뒤에 총을 든 녀석이 있다. 이 선원 녀석은 비록 총을 갖고 있지만 그것을 제대로 사용하지 못하는 듯하자. 그를 이기고서 총을 빼앗도록 하자. 총을 들고서 이제 계단을 내려와 갑판 안을 돌아보도록 한다. 몇 명 선원을 멋진 칼솜씨로 물리치고 나면 갑자기 구멍 아래로 빠져들게 된다. 이 구멍 안으로 빠져들게 되면 그 안에 쉬고 있던 선원이 게이머를 공격한다. 선원을 물리치고 난 다음에 계단을 올라서면 다시 갑판에 올라설 수 있다. 여기에 긴 창을 쥐고 있는 선원들이 있는데 그 선원을 물리치고 나면 리치가 긴 창을 얻을 수 있다. 그리고 난 뒤에 갑판을 올라서면 몇 가지 아이템들을 추가로 얻을 수 있다. 이 아이템을 이용해 에너지를 보충해 놓도록 하자. 그리고 조금 더 나아가면 이 배의 선장인 듯한 자와 마지막 싸움을 벌일 수 있다.

그는 신사적으로 칼을 들고 있는데 스텐리 역시도 총을 사용하지 말고 칼로써 그와 대적한다. 그의 칼솜씨는 고작 선원들의 솜씨 정도이므로 별 무리 없이 이길 수 있다. 그를 물리치고 나면 레벨 1이 클리어되면서 스텐리는 뱃머리 쪽에 나와 서있는다. 그러면서 배가 신대륙에 도착하는 광경을 바라본다.

레벨 2

이제 스텐리는 본격적으로 신대륙 탐험에 나선다. 스텐리는 고대 마야 문명의 피라미드 입구에 와 있다. 스텐리가 서 있는 곳에는 이곳의 원주민인 듯한 녀석들이 나와 있다. 여기서 두 원주민을 자세히 보면 한 녀석을 맨손인 반면에 다른 한 녀석은 무기를 지니고 있다. 그 녀석이 갖고 있는 무기는 독침을 발사하는 긴 대롱이다. 그 녀석부터 해치워야만 에너지를 닳지 않

도끼를 들고 화난 마냥 뛰어 다니는 스텐리

배가 신대륙에 도착했다

이곳은 고대 마야 유적지

게 하면서 게임을 쉽게 풀어 나갈 수 있다. 그 녀석에 빼앗은 독침은 잠시후 쓸모가 있으니 잘 챙겨 둔다. 독침을 쏘는 녀석을 제거한 다음에 나머지 한 녀석을 제거한다. 그리고 나서 피라미드로 올라가는 계단을 타고 사원 내부로 들어간다. 그 안으로 들어가면 갑자기 독거미들이 떼지어 스텐리를 공격해 들어온다. 그 독거미에 물리지 않도록 하고 몽둥이로 내리찍자. 그러면 독거미 10여마리를 제거할 수 있다. 붉은 색 옷을 입은 날아다니는 황금 박쥐들에 게이머를 공격해 온다. 전혀 실속이 없으므로 가볍게 처치하자. 이들을 처치하면 계단을 내려오게 되는데 여기서 가장 주의를 해야 한다. 괜히 기분을 내면서 신나게 계단을 내려왔다가는 그냥 저승길로 들어가고 만다. 바로 깊은 낭떠러지가 있기 때문이다. 낭떠러지에서는 점프를 해야 하는데 그 도약 거리를 충분히 계산하지 않고 바로 했다가는 다음 계단까지 뛰어넘지 못한다. 따라서 키보드를 조심스럽게 조작하면서 계단 끝에 선 다음에 점프를 하자. 이 점프를 2번 정도 하면 저쪽 편까지 넘어갈 수 있다. 그러면 이상한 사원 앞에 서 있다. 여기서 스텐리는 신기한 광경을 본다. 아리따운 여자 노예가 묶여 있고, 노예의 주인인 듯한 자가 그녀를 마구 때리고 있다. 스텐리는 그 여자를 구하기 위해 노예 주인을 가볍게 처치한다. 이들을 물리치면 다시 계단을 오른다. 여기서 한 방에 들어가면 여러 가지 아이템들이 있을 것이다. 여기서 아이템 보충을 충분히 해 놓는다. 그 다음에 가운데 방으로 들어서면 문이 막혀 있다.

아무래도 문을 열 수 있는 비밀 스위치가 어딘가 숨겨져 있는 듯하다. 그 스위치를 눌러서 문을 열도록 하자. 그러면 문이 옆으로 열리면서 궁궐 내부로 들어갈 수 있다. 이 궁궐에는 부족장인 듯한 자가 2명의 신하를 데리고 있다. 이 3명을 한꺼번에 처치해야 하는데 부족장부터 처치하자. 그러면 그 신하들은 의욕을 잃었는지 순순히 스텐리의 공격에 당해 준다.

그들을 제거하였으면 부족장이 방금 앉았던 왕좌에 올라서자. 그러면 왕좌가 위로 서서히 올라가면서 위층으로 데려다 준다. 위층은 부족들을 감시하는 전망대이다. 전망대 문지기를 갖고 있는 무기 중 하나를 선택하여 가볍게 제거하자. 그런 다음에 망원경 앞에 다가가면 스텐리는 이 지역을 한번 둘러보면서 신대륙 탐험은 대단원의 막을 내리게 된다.

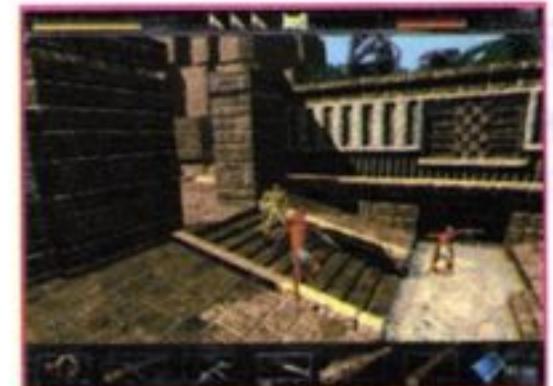
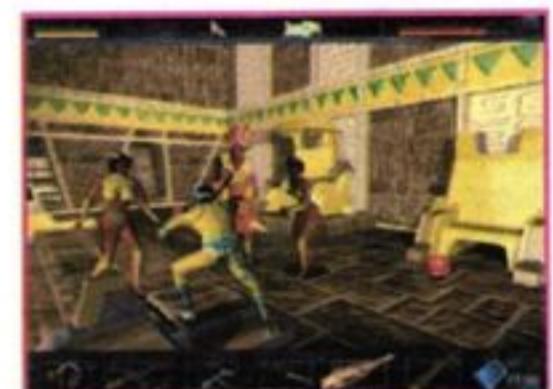
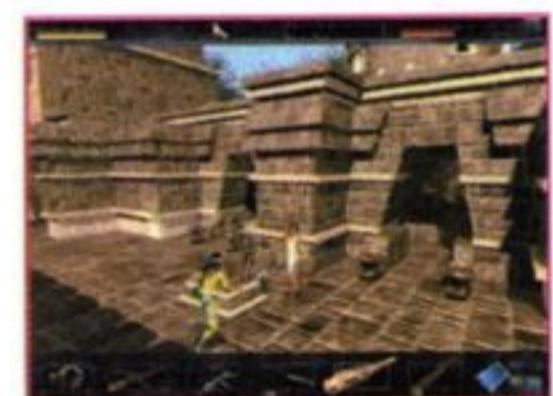
스테이지 6 : 서부 개척 시대

레벨 1

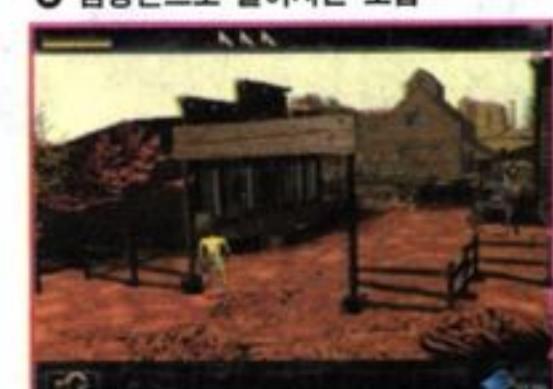
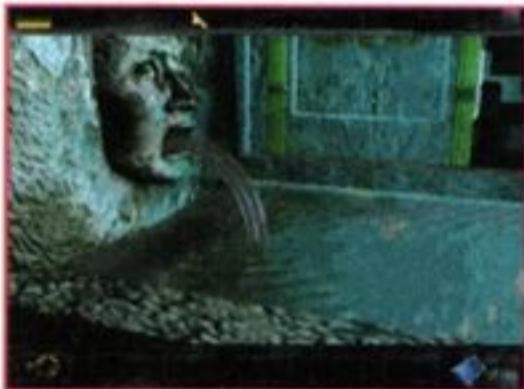
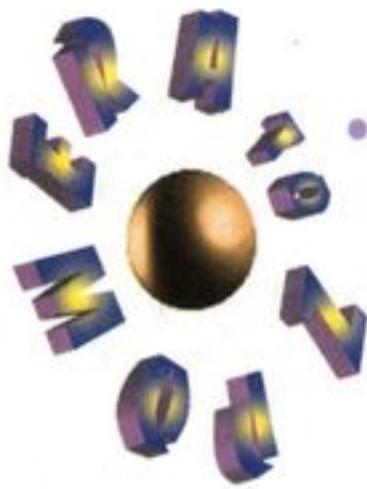
이제 스텐리가 진행하는 시대는 미국의 서부 개척 시대로 넘어간다. 어느 마을에 들어서게 되는데 그 마을의 건달인 듯 한 자를 가볍게 처치하자. 현재 스텐리가 갖고 있는 무기는 조그마한 소총이다. 그런데 왼쪽에 건물 옥상에서 두명의 무법자들이 스텐리에게 총을 쏘기 시작한다. 총알을 피해 그들에게 따가운 총알 맛을 보여준다. 우선 총을 쏠 때에는 〈CTRL〉키와 화살표 아래 키를 눌러서 총알을 장전한다. 그 다음에 원하는 목표물이 나오면 조준 판을 이용하여 그를 쏘면 된다. 그를 무찌르고 난 다음에 왼쪽에 있는 바에 들어간다. 여기서 긴 장총 하나를 얻을 수 있다. 아마도 아까의 소총보다는 훨씬 화력이 좋고 정확하다. 그리고 여기서 조금더 진행하다 보면 조그마한 오두막집에 들어설 수 있다. 하지만 난데없이 어디선가 스텐리를 향해 수류탄이 날아 들어오게 된다.

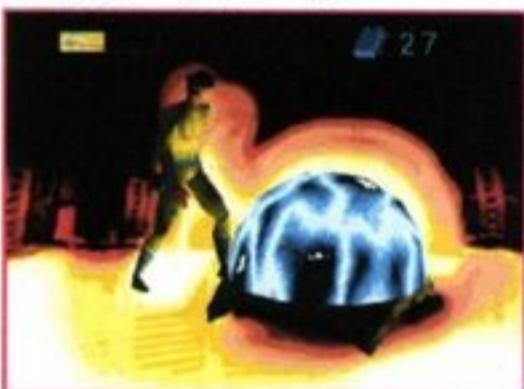
그런데 그 수류탄이 날아오면 그것을 괜히 피하지 말고 받도록 한다. 수류탄은 지면과 닿지만 않으면 터지지 않으므로 사뿐히 받는다. 그것을 받아 가지고 다시 오두막집을 향해 던진다. 그러면 삽시간에 오두막집이 화염 속에 휩싸이고 말 것이다. 그리고 좀더 진행하다 보면 인디안 들을 만나게 된다. 그들은 화살과 총을 이용하여 게이머를 공격한다. 그러나 갖고 있는 총만으로도 이들을 딱총으로 새 잡듯이 모조리 제거할 수 있을 것이다. 이들을 없애고 나면 스텐리는 어느 금광 촌으로 들어서게 되면서 레벨이 마쳐진다.

레벨 2

이번 레벨은 금광촌에서 적들과 싸우게 되는 것이다. 우선 금광을

날개 달린 황금 박쥐

부족장과 그의 부하들과의 사움

노예가 돌연 덤벼들다니...

건물위의 적들을 주의하자

금광촌으로 들어서는 모습

스탠리의 몸이 분열되는 모습

석수를 자세히 살펴보자. 오염되어 있을지도 모르니...

시간을 보충하는 모습

절벽 아래로 떨어지는 스텐리

스텐리의 늠름한 모습

나오면 노인 한 명을 만날 수 있는데 전혀 부담 없는 상대이다. 그리고서 이 마을에 상주하는 많은 무법자들과 보안관들과 마주치게 된다. 무엇보다 이들을 칼 같은 무기를 갖고 물리칠 수 없다. 서부 시대의 가장 대표적인 무기인 총을 가지고 총싸움을 벌여 본다. 특히 지나치게 총알을 낭비하게 되면 총알이 모자라 육탄으로 돌진하게 되는 불상사도 생기게 되므로 총알을 아껴쓰도록 한다. 이들을 물리치면 난데없이 커다란 바위가 날아온다. 바위를 피하면서 언덕 위로 올라가자. 언덕 위도 유격 훈련장처럼 많은 무법자들이 스텐리를 기다리고 있다. 그들을 제거한 다음에 상자 하나가 보인다. 여기서 〈Space Bar〉를 눌러 상자를 열면 레벨 2를 마칠 수 있다.

스테이지 7 : 현대전

레벨 1

이제 스텐리는 현대시대로 서서히 거슬러 올라오게 된다. 그렇다고 완전 현대는 아니다. 우선 스텐리가 먼저 참여하게 되는 전쟁은 남북 전쟁이다. 갑자기 저쪽 편에서 포가 날아온다. 그 폭격에 의해 앞에 있던 산의 일부분이 깎여 나갈 정도이다. 일단 장애물들을 이용해 폭탄을 피해 나가도록 한다. 그리고 이 부분에 나오는 아이템들을 미리미리 챙겨 놓는다. 그리고 시간 충전소가 나오면 꼭 시간을 보충해 놓아야 한다. 그 이유는 후반부로 들어가면 갈수록 시간이 절대적으로 모자라게 되기 때문이다. 이제 하늘에서는 전투기가 뜨기 시작한다.

이제 시대가 흘러 1차 세계 대전으로 넘어갔다. 그 경비행기에서는 지대공 같은 미사일을 떨어뜨리는 것이 아니라 기총 사격을 하는데도 스텐리로서는 피하는데 상당히 힘이 들다. 총알을 피하면서 잘 나아가다 보면 장애물로 막힌 건물 하나를 볼 수 있을 것이다. 방금전 얻은 수류탄을 이 철조망을 향해 던진다. 그러면 철조망이 뚫리면서 안으로 들어갈 수 있다. 다시 적들은 스텐리를 색출하기 위해 엄청난 수색대를 내보낸다. 곳곳에서 적들은 스텐리를 향해 수류탄을 던져 들어온다. 계속 피하는 수밖에 없을 듯 하다. 그러다가 한 집에 머물러 그 곳으로 들어서게 된다. 그 곳은 장교들의 막사인 듯 하다. 그 안에 있는 교관들을 죽이고서 아래의 바에 들어간다. 장교 클럽답게 바의 시설이 잘 되어 있다. 그 안에서 술을 한잔 즐기면서 레벨을 클리어 할 수 있다.

레벨 2

이제 전쟁은 더욱 살벌해져 간다. 꼭 한국전의 북한군 처럼 게이머는 땅속에서 튀어나온다. 그런데 그것을 감지했는지 사방에서 병사들이 몰려나온다. 그들은 수색 견까지 이용해 스텐리를 찾아내려고 애쓴다. 갖고 있는 총을 이용해 그들을 사살하도록 하자. 여기서 총을 업그레이드 할 수 있을 것이다. 이 연발 기관총을 장착할 경우 삽시간에 많은 적들을 소멸시킬 수 있다. 이제 적들과 무조건 전투를 벌이는 수밖에 없다. 하지만 시간은 급해 죽겠는데 더 이상 진행이 불가능한 곳이 나온다. 그 이유는 비밀 스위치가 있기 때문이다. 이 스위치는 그 건물 안에 있는 것이 아니라 옆 건물에 있으므로 그 스위치를 잘 찾도록 한다.

그 건물로 내려가다 보면 곳곳에 복병으로 잠복해 있는 적들과 많이 마주치게 된다. 그들의 공격을 피하면서 수류탄으로 적에게 대응하자. 그러다가 바주카포를 들고 있는 적을 볼 수 있다. 그에게서 바주카포를 빼앗기 위해서는 그 무시무시한 포탄에 몸을 내던져야겠지만 바주카포는 잠시 후에 절대적인 구세주가 된다. 바로 탱크의 등장이다. 탱크에서 쏘아 대는 무시무시한 미사일을 피하면서 바주카포로 탱크를 폭파시키자. 탱크도 장갑 부위보다는 포탑 부위가 약점이므로 이를 집중 공격하면 된다. 탱크를 물리치고 나면 현대전을 마감할 수 있게 된다.

스테이지 8 : 미래 시대

레벨 1

시대는 미래로서 우선 오른쪽을 자세히 보도록 한다. 거기서 레이저 건을 얻을 수 있을 것이다. 이 총을 얻은 후에 왼쪽에 있는 스위치를 누르자. 그러면 문이 열리면서 병사들이 나타난다. 엄폐물에 숨어서 그들에게 레이저 건을 쏘자. 그들을 무찌른 후에 좀 진행하다가 오른쪽에 있는 스위치를 누르

또다른 시간 속으로 빠져들다

슈트를 찾았다

자. 그러면 어느 한쪽 문이 열릴 것이다. 하지만 잠시 후에 연발로 발사되는 레이저 분사기를 지닌 적들이 한꺼번에 등장하게 된다.

이 둘은 더블 작전으로 게이머를 괴롭히는데 그들을 없애면 그들에게서 연발 레이저 분사기를 얻을 수 있다. 이를 얻은 다음에 시간 충전소에 가서 시간을 보충하자. 그리고 좀더 진행하면 예전의 황금박쥐처럼 공중에 로켓을 타고 떠다니면서 게이머를 향해 총을 쏘는 적이 보인다. 그들을 공중에서 끌어내리자. 그 다음에 엘리베이터 앞에 다다를 것이다.

엘리베이터 옆에 있는 스위치를 이용하여 엘리베이터를 움직이자. 그런데 엘리베이터를 탔지만 터미네이터 2의 한 장면처럼 그 안에서까지 싸움을 벌이게 된다. 협소한 공간이므로 한 순간의 방심도 허용치 않는다. 첫번째 적을 해치우고 나면 두번째 적이 나타난다. 그것은 다름 아닌 공격용 로봇인데 아까 얻은 무기로도 충분히 대결이 가능하다. 엘리베이터를 나와 이번 레벨의 보스인 왕거미와 싸움을 벌이게 된다. 이 거미는 크기가 커서 기동성이 느리므로 속전속결 전법으로 물리치도록 한다. 그 다음에 주인공은 우주선에 도착하게 되는데 우주선에 탑승하게 되면 레벨 1을 마치고 다음 시대로 넘어갈 수 있다.

레벨 2

레벨 2에서는 수많은 에어리언이 등장한다. 우선 레이저 건을 사용하여 새끼 에어리언들을 물리치자. 여기서 얻게 되는 수류탄은 정말 유용하게 쓰일 것이다. 그리고 잠시 후에 아까 레벨 1에서 보았던 로봇 무리와 다시 만나게 된다. 이들을 가까스로 처치하고 난 다음에 진행하다 보면 문이 막혀 있을 것이다. 이 문도 스위치를 눌러야 하므로 문 주위를 〈Space Bar〉를 누르면서 스위치를 찾도록 한다. 스위치를 작동하고 들어가면 이 방은 무중력 실이다. 예전의 루카스 아츠 사의 디그 처럼 슈트를 입어야 될 듯 하다. 이 옷을 입으면 동작이 예전 같지는 않지만, 생명을 유지하기 위해서는 어쩔 수 없다. 이 옷을 입고서 적들과 대적하자. 동작이 상당히 무뎌졌지만 옷을 한겹 더 입어서 그런지는 몰라도 상당히 강해졌다. 진행하다 보면, 또다시 막힌 문을 만나게 된다. 하지만 이번에는 스위치를 찾는 것이 아니다. 갖고 있는 수류탄을 이용해 아예 문을 부수어 버리자. 문을 부순 다음에는 숨겨진 방을 찾아야 한다. 여기서부터는 상당히 주의 깊게 경고음이 울리는 곳을 찾자. 그 안에서 에너지를 보충할 수 있을 것이다.

방을 나와 진행하다 보면 또다른 엘리베이터를 찾을 수 있다. 별다른 전투 없이 계속 나아가다 보면 컴퓨터 한 대를 볼 수 있을 것이다. 그 앞에 다가가서 컴퓨터를 작동시키자. 그런데 컴퓨터를 작동시킨 것이 다름 아닌 킹 에어리언을 부르는 것이었다. 비록 킹 에어리언과 전투를 하게 됐지만 그를 물리치지 못하면 스테이지를 클리어 하지 못하므로 최선을 다해서 싸우도록 한다. 혹시 예전에 게임기용 게임중 에어리언이란 게임을 해본 사람이라면 그 공략 법을 알 것이다. 바로 수류탄 투척이다. 수류탄으로 정확히 명중시키면 에어리언을 물리칠 수 있다. 이 에어리언을 제거한 다음에 다시 우주복을 입고서 컴퓨터 앞에 서자. 그런 다음 컴퓨터를 작동시키면 스테이지를 클리어하게 되고 최종 스테이지로 들어갈 수 있게 된다.

마지막 스테이지

드디어 오랜 시간을 흘러 흘러 최종 스테이지에 들어왔다. 스테이지에 들어서자마자 지체할 시간이 없다. 서서히 무너져 내려가는 타일 때문에, 조금이라도 늦으면 아까운 생명을 하나 잃을 수 있다. 또 타일이 곳곳에 무너져 있기 때문에, 점프를 하지 않고서는 그대로 추락하고 만다. 이렇게 계속 나가다가 보면 중간급 보스인 곰을 만난다. 곰에게 승리를 거두면 다음에는 요괴 한 녀석과 전투를 벌이게 된다.

그런데 가장 짜증나는 것은 일반적으로 칼이나 무기를 휘두르는 녀석이 아니라 돌 같은 폭탄류를 마구 던진다는 것이다. 따라서 에너지를 엄청 많이 소요하게 되고 움직이는데 상당히 걸리적거리게 된다. 이를 이기게 되면 보너스 에너지를 얻을 수 있다. 그리고 다음 상대는 킹 에어리언이다. 이 에어리언 옆에는 자신과 같이 타임 머신 속으로 빠져든 스텐리의 여자 친구가 인질로 잡혀 있다. 이쯤 와 보니 게임 스타일이 드래곤 슬레이어 같이 공주를 구하는 스타일로 변했다. 일단 킹 에어리언을 처부수도록 한다.

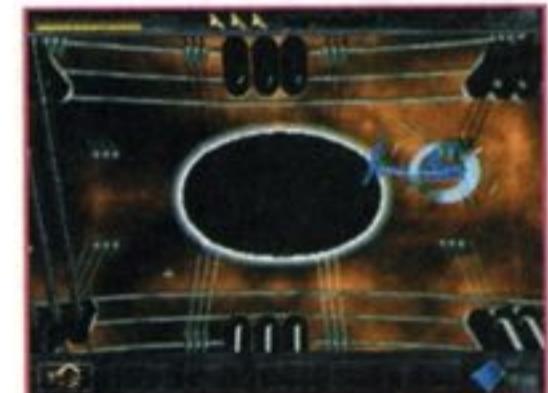
킹 에어리언이 죽게 되면 스텐리는 자신의 여자 친구와 감격적인 만남을 하게 된다. 하지만 여기서 게임이 끝난 것이 아니었다. 바로 스텐리는 고장난 컴퓨터 들어가서 바이러스를 제거해야 한다. 꼭 바이러스가 물고기처럼 생겼다. 바이러스와 컴퓨터 안에서 일전을 펼치게 된다. 컴퓨터 안은 핀볼 게임처럼 협소한 공간이므로 그 공간을 잘 이용하면 의외로 쉽게 이길 수 있을 것이다.

이 바이러스를 제거하게 되면 이제 컴퓨터는 정상적으로 돌아오고 스텐리와 그의 여자 친구는 자신의 세계로 돌아가면서 엔딩 화면이 흐르게 된다.

타임코만도 각 스테이지 치트코드 (스타트 코드)

이지 모드
- Level 1: 코드가 필요없이 그냥 진행
- Level 2: DMAKDJMF
- Level 3: HMPSTWIF
- Level 4: JQMSZZIHV

보통 모드
- Level 1: MIDLZGGE
- Level 2: BCJAKKFY
- Level 3: FCYIAYBZ
- Level 4: HLVIGBBQ

하드 모드
- Level 1: SOIDOLGNK
- Level 2: TFJSVJMC
- Level 3: XFYAMXIE
- Level 4: ZOVASAIV

컴퓨터 안의 바이러스를 제거하자

여자 친구와의 감격적인 만남

엔딩 화면이 게임 화면에 비해 너무 썰렁하다

장 르	어드벤처
제작사	인포그램
유통사	LG미디어
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 키보드, 마우스 지원
발매일	10월 예정
가 격	미정
문의처	LG미디어(02-3480-6593)

프롤로그

스머프를 항상 못살게 구는 마법사 가가멜은 스머페트를 납치하여 가마솥을 펄펄 끓이며 스머프 요리준비를 하고 있다. 스머프들은 이 광경을 목격하고 파파 스머프에게 이 사실을 알린다. 파파 스머프는 마법책을 뒤적이며 가가멜에게서 스머페트를 구출할 방법을 찾는다. 마법책을 뒤적이다 파파 스머프는 스머페트를 구출할 방법을 찾는다. 「유체이동장치」를 사용하여 스머페트를 구출하는 것이다. 스머페트를 구출하기 위해 스머프들은 유체이동장치를 가동할 해답을 찾아 길을 떠나게 된다. 가가멜이 스머페트 스프를 끓이기전에 구출하여야 하는데... 이제부터 용감한 스머프들은 숲을 헤치고 이 모험에 도전하면서 명정한 가가멜과 한판 싸움을 시작해야 한다. 스머페트의 달콤한 감사의 입맞춤을 받아낼 스머프는 과연 누구일까?

게임의 목적

정해진 시간이 끝나기 전에 파파 스머프에게 필요한 재료를 가져다 주는 스머프가 승자가 된다. 모든 임무를 완성하기 위해서는 스머프 랜드를 샅샅이 뒤지는 것은 물론 가가멜의 사악한 함정에도 도전해야 한다. 만약 성공한다면 스머페트는 스머프 마을로 다시 옮겨질 것이고 승자는 그녀로부터 입맞춤을 받을 수 있다.

실패한다면 지구가 생겨나고서 최초로 가가멜이 스머프들에게 승리하게 될 것이다. 스머프는 한번에 4명까지의 게이머가 게임을 즐길 수 있다.

메인 메뉴(MAIN MENU)

파파 스머프의 마법책에서 게이머은 다양한 사항을 선택할 수 있다.

규칙 ·	스머프의 규칙을 알려준다.
도입 ·	게임이 시작될 때 나온 만화가 다시 상영된다
스머프 ·	미리 연습하기
즐기기 ·	새로운 게임을 시작
부모님 ·	게임을 즐길 수 있는 시간, 게임과 게임 사이의 간격, 게임을 그만 해야하는 이유 등을 설정한다
종료 ·	게임을 그만둔다

메인메뉴

화살표 키나 마우스를 사용하여 원하는 옵션을 선택한다(현재 선택되어진 옵션은 푸른색으로 나타난다). 마우스의 왼쪽 버튼을 클릭하거나 스페이스바를 눌러서 선택하고 오른쪽 마우스 버튼이나 ENTER를 누르면 지금의 옵션을 읽어주는 목소리가 나온다.

스머프 메뉴

화면에 나타난 스머프 랜드의 지도를 보면서 게이머는 미리 원하는 게임을 해볼 수 있다. 예를 들어 썰매타기를 하고 싶으면 썰매 옆에 스머프를 가져다 놓고 왼쪽 마우스 버튼으로 선택하면 된다. 오른쪽 마우스 버튼을 누르면 현재 와있는 게임의 이름을 읽어주는 목소리가 나오고 파파스머프의 집 가까이 클릭하면 스머프 메뉴를 나갈 수 있다.

부모님 메뉴 설정하기

이 부분은 부모님을 위한 메뉴다. 이곳에서는 게임을 즐길 수 있는 시간, 다음 게임을 할 때까지의 간격, 게임을 그만두어야 할 이유 등을 설정할 수 있다. 이 부분을 실행하기 위해서는 다른 것과는 다른 조작이 필요하다.

일단 부모님 메뉴가 나타나면 마우스를 위아래로 움직여서 옵션을 선택하면 된다. 각각의 옵션은 마우스를 왼쪽이나 오른쪽으로 움직여서 설정할 수 있다.옵션이 모두 설정되면 마우스의 왼쪽 버튼을 눌러서 부모님 메뉴를 빠져나오면 된다.

부모님 메뉴의 시동

MAIN MENU에서 부모님 메뉴로 이동한 뒤 오른쪽 마우스 버튼을 5초간 누르고 기다리면 된다.

시간 옵션	화면의 왼쪽 상단에 있는 시계로 게임을 즐길 수 있는 시간을 정할 수 있다. 시간을 늘이기 위해서는 마우스를 오른쪽으로 줄이기 위해서는 마우스를 왼쪽으로 움직인다
일시 정지 메뉴	화면의 오른쪽에 있는 시계로 설정된다. 이 옵션은 게임이 완전히 종료된 뒤 다음 게임까지 어느 정도의 시간이 필요한지를 설정한다
게임중단 이유옵션	마우스를 왼쪽이나 오른쪽으로 움직여 게임을 중단시키 는 이유를 설정할 수 있다. 이후에 게임을 할 수 있는 시간이 다하면 파파 스머프가 나타나서 부모님이 미리 설정한 이유를 말해준다

게임의 시작

먼저 파파 스머프가 얼마나 많은 스머프가 참가할 것인지를 물어본다. 마우스를 왼쪽이나 오른쪽으로 움직여서 참가할 스머프의 수를 정한 뒤 왼쪽 마우스 버튼을 클릭해서 선택하면 된다. 그리고 나면 화면에 스머프들의 모습니 보인다. 첫번째 스머프가 마우스를 오른쪽이나 왼쪽으로 움직이면서 다음의 스머프들 사이에서 원하는 스머프를 고르면 된다.

마우스를 위아래로 움직이면 난이도를 쉽게, 중간, 어렵게의 셋 중 하나로 조절할 수 있다. 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭하면 파파 스머츠가 스머프의 이름과 설정된 난이도를 말하여 준다. 이렇게 첫번째 게이머가 선택을 끝마치면 다음 사람이 위와 같은 방법으로 자신이 원하는 스머프와 난이도를 고르면 된다. 모든 게이머가 선택을 끝마치면 세가지의 옵션이 나타난다.

메뉴에서 즐기기는 게임을 시작하는 것이고 취소를 선택하면 지금까지의 모든 선택이 무효가 되고 파파 스머프가 몇 명의 친구가 게임에 참여할 것인지를 다시 물어온다. 돌아가기는 모든 설정을 취소하고 MAIN MENU로 간다.

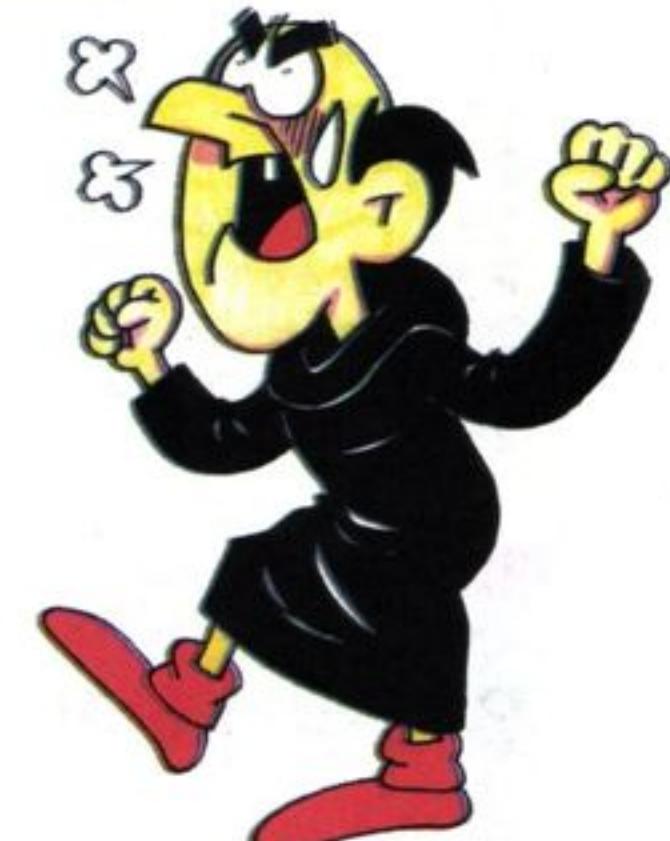
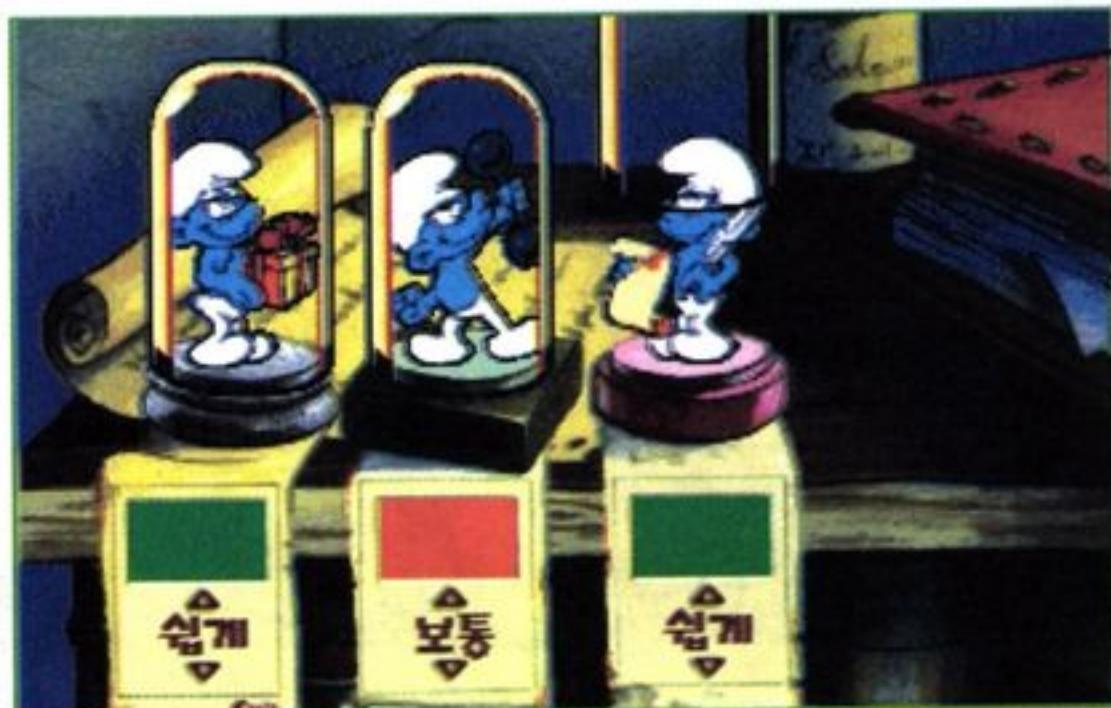
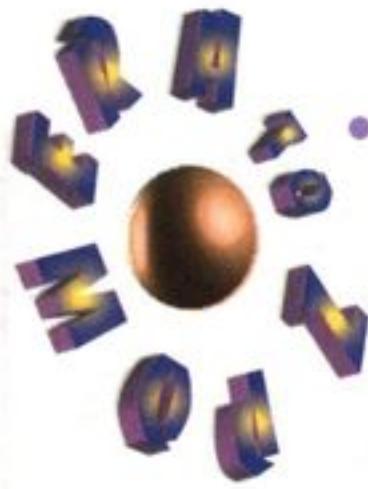
선택을 확인하려면 왼쪽 마우스 버튼을 누르면 된다. 게임이 시작될 때 파파스머프는 게이머에게 어떤 재료들을 모아와야하는 지를 알려준다.

화면에는 게이머가 조종하는 스머프가 있는 스머프랜드의 어떤 지역이 나타난다. 화면의 아래에는 어떤 스머프가 게임을 하고 있는지

스머프 조종법

키보드	
화살표 키	커서를 움직인다
스페이스바	선택 또는 마우스의 왼쪽 버튼에 해당하는 모든 것
ESC	실행 중단
P	게임 일시 정지
F1	볼륨 낮추기
F2	볼륨 증가

선 택 : 마우스나 키보드를 사용하여선택하며 현재의 옵션을 선택하려면 스페이스바나 마우스의 왼쪽버튼을 이용한다

부모님 메뉴 설정에 있어 지금까지 설정 수치들은 자동적으로 기억되며 게임이 실행될 때마다 자동으로 작동된다.

난이도를 조절한다

가능한 행동의 예와 주의할 점

생일 게임에 참가하고 싶다면 게이머의 스머프를 케이크 앞에 놓고서 마우스의 왼쪽 버튼이나 스페이스 바를 사용하면 된다.
주의할 점은 30초가 지나면 게이머의 스머프는 멈춘다. 게이머가 마우스의 왼쪽 버튼을 누른 것과 동일한 기능이다. 뻐꾸기 시계의 왼쪽 추가 꼭대기에 닿게 되면 시간이 모두 지난 것이다. 시간이 모자라는 일이 없도록 시계를 참고하고 스머프 랜드를 여행하는 동안 잠시 멈추고 싶다면 마우스의 왼쪽과 오른쪽 단추를 동시에 누르면 된다. 이것은 키보드의 [P]를 누른 기능과 마찬가지이다.

일시 정지 화면

일시 정지에 사용된 시간은 게임에 허락되어진 시간에서 빠져나간다. 예를 들어 20분을 일시정지로 두었다면 게임을 하고 있는 시간은 20분이 줄어든 다.

게임이 시작되고서 지금까지 어떤 재료를 모았는지 등을 알려주는 정보가 나타난다. 오른쪽에는 시간이 얼마나 남았는지를 알려주는 뻐꾸기 시계가 있다. 중요한 것은 30초 안에 게이머의 스머프를 원하는 위치로 옮겨야만 한다는 것이다.

가능한 행동

마우스나 화살표키를 사용하여 게이머의 스머프를 왼쪽이나 오른쪽으로 움직일 수 있다. 윗쪽 화살표키를 함께 사용하면 왼쪽이나 오른쪽으로 점프할 수도 있고 마우스를 원하는 방향으로 계속 움직이거나 화살표키를 계속 누르고 있는 방법으로 스머프가 달리게 할 수도 있다.

마우스를 멈추면 게이머의 스머프는 제자리에 서게 된다. 만약 어떤 게임에 도전하고 싶다면 스머프를 원하는 곳에 멈추게 하고서 마우스의 왼쪽 버튼이나 스페이스 바를 사용하면 된다.

파파 스머프와 가가멜의 발명품

스머프 게이머들이 스머프 랜드를 여행하며 재료를 모으는 동안 파파 스머프는 그의 연구실에서 스머프 순간 이동기의시험판을 만들고 있다. 그리고 이것을 사용하여 게이머를 격려하거나 충고를 주기 위하여 나타난다. 파파 스머프는 예상하지 못한 곳에서 갑자기 나타날 수도 있다.

가가멜은 이상한 것이 자기 기분대로 행동하는데 예를 들면 한 게이머가 파파 스머프가 주문한 모든 재료를 모은다면 파파 스머프는 마법의 휘파람으로 그 게이머를 곧장 마을로 불러들인다. 스머프 순간 이동기를 활동시킨 파파 스머프가 스머페트를 마을로 다시 데려오면 우승자는 스머페트로부터 아주아주 멋진 입맞춤을 받을 수 있다.

일시 정지 화면(정보)

마우스의 왼쪽과 오른쪽 버튼을 동시에 누르면 (우선은 마우스의 오른쪽 버튼을 누른 상태에서 왼쪽을 누른다) 게임은 일시적으로 정지한다.

다음과 같은 네가지의 선택사항이 화면에 나타난다.

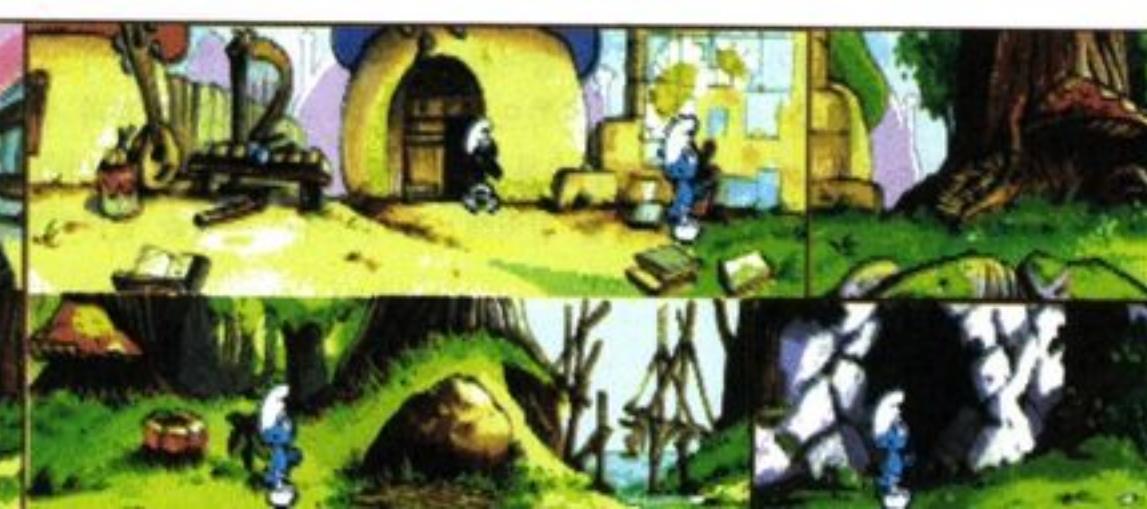
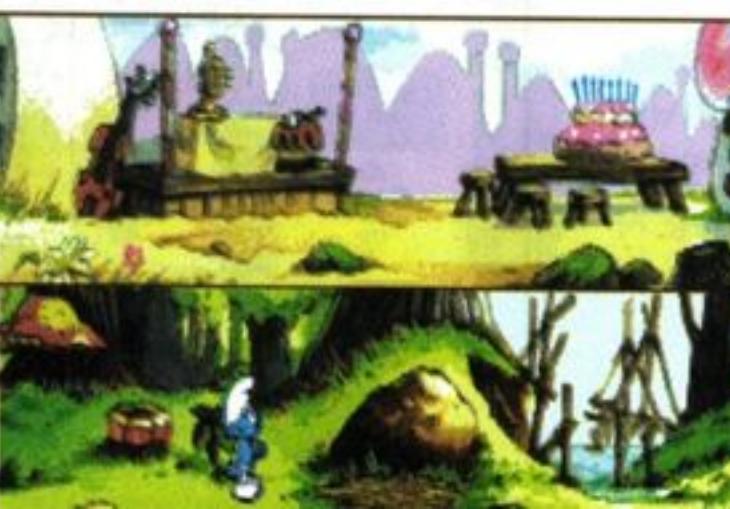
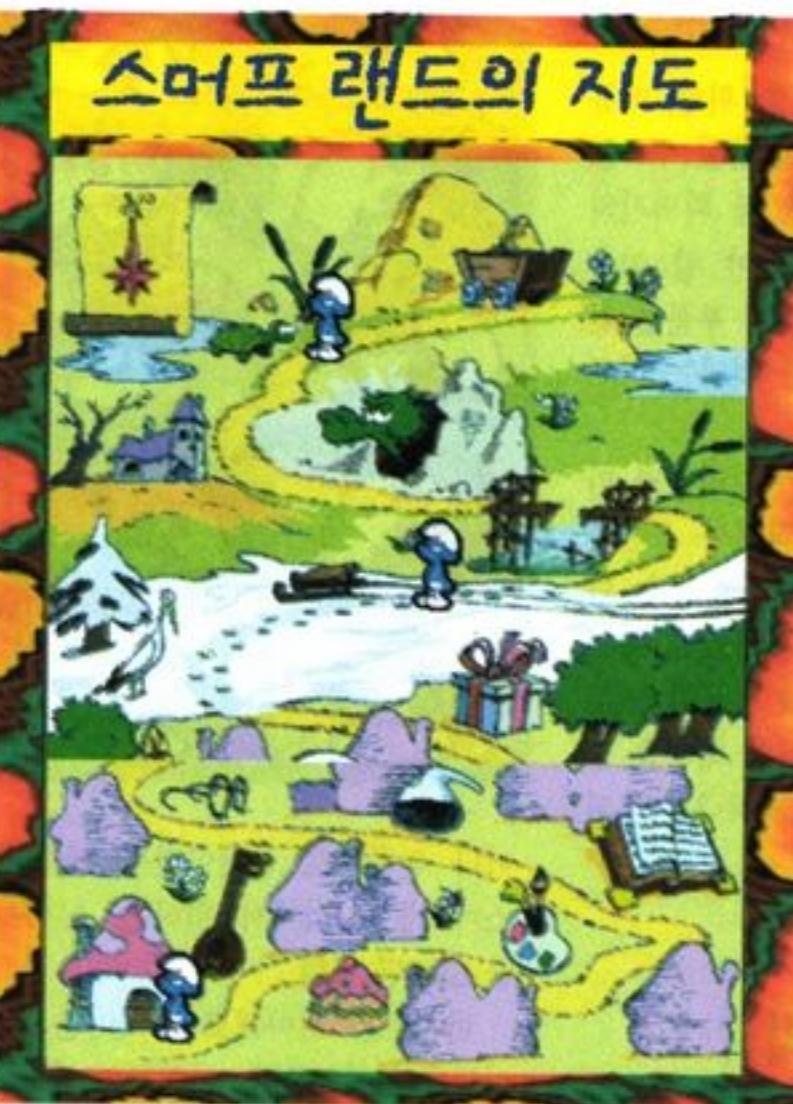
돌아가기	게임으로 돌아가기
지도	스머프랜드의 모습
정보	각각의 게이머들의 점수 확인
종료	끝내기

스머프랜드의 지도

이곳에서 게이머는 게이머의 스머프가 스머프랜드의 어디에 있는지를 볼 수 있다. 이 지도는 일시 정지 메뉴로부터 선택된다. 각각의 게이머는 스머프의 모습으로 나타난다. 스머프 랜드 지도를 빠져나가기 위해서는 마우스 왼쪽 버튼을 누르면 된다.

정보 화면

역시 일시 정지 화면에서 나타나는 이 화면은 게이머에게 게임이 얼마나 진행되었는지를 알려준다. 게임이 시작된 이후로 지금까지 모아둔 재료들과 이슬 방울이 오른쪽에 나타난다.

그리고 오른쪽에 나와있는 빨간 막대는 얼마나 시간이 경과되었는 가를 보여준다.

시간 제한

어떤 게임들은 주어진 시간안에 반드시 해내야 한다. 만약 시간이 지난다면 아무 것도 얻을 수 없다.

목소리 도움말

마우스의 오른쪽 버튼을 누르면 목소리 도움말이 나온다. 이 도움말은 게이머가 게임이나 메뉴의 여러 옵션들을 찾는 것을 도와준다.

스머페트를 구하기 위한 스머프 랜드의 여행

스머프 랜드의 곳곳에 감추어진 다양한 게임들은 실제로 진행하면서 알아내는 것이 훨씬 더 재미있다.

악기 순서 파악이 중요하다

조화

게이머는 스머프들이 각각 자신의 악기를 연주한 순서를 잘 암기해서 같은 순서로 연주해야 한다. 각각의 스머프들은 위, 아래, 왼쪽, 오른쪽 네 개의 화살표 키로 나타낼 수 있다.

게으름이의 생일

익살이가 멀쩡한 생일 케이크의 촛불을 마법의 촛불로 바꿔치기 했다. 아무리 촛불을 불어도 잠시 후에는 다시 불이 붙는다. 촛불을 가능한 한 빨리 마우스 왼쪽 버튼으로 클릭하여 불이 다시 붙지 않도

마우스의 재빠른 움직임이 필요하다

록 하면 된다. 성공하면 이슬 방울을 얻을 수 있다.

색칠하기

색깔을 잃은 등장인물에게 자신의 색을 되찾아주는 게임이다. 오른쪽에 있는 물감들에서 알맞은 색상을 선택하여 칠하고 싶은 곳에 대고 클릭하면 된다. 마우스의 오른쪽 버튼은 물감의 색을 곧장 바꾸어 준다. 만약 모든 색을 제대로 칠한다면 이슬 방울과 함께 파파 스머프의 축하 인사를 받을 수 있다.

어린아이도 할 수 있는 색칠하기

똘똘이 스머프

이 장소는 피하는 것이 가장 좋다. 똘똘이 스머프는 친구라고 해서 사정을 봐주지는 않은 유명한 스머프이니까 말이다. 똘똘이 스머프가 살고 있는 곳은 땅 위에 떨어진 책으로 금방 알 수 있다.

똘똘이는 무조건 피하자

질문은 쉽다

우물

우물에 빠진 스머프는 스머프랜드의 다른 어떤 곳으로 워프하게 된다.

영리

영리가 질문을 던져오면 게이머는 마우스를 위 아래로 움직여 알맞은 답을 골라야 한다. 게이머가 생각하는 정답을 선택한 후에는 마우스의 왼쪽 버튼을 클릭하면 된다. 시간 제한이 있으므로 주의해야 한다. 맞는 보기를 골라낸다면 이슬 방울을 얻을 수 있다.

마법의 주문

게이머는 엉망이 된 조각들 사이에서 골라내어 완전한 마법의 주문을 만들어야 한다. 주문책의 오른쪽 페이지에서 마우스를 왼쪽과 오른쪽으로 움직이면서 다음 조각과 어울리는 것을 찾아낸 후 왼쪽 페이지에서 마우스를 위 아래로 움직

초록색	올바르게 이루어짐
붉은색	위치가 틀림
푸른색	잘못된 조각을 사용

여 마법 주문의 조각을 고르면 된다. 마우스의 왼쪽 버튼을 누르면 선택이 허락된다.

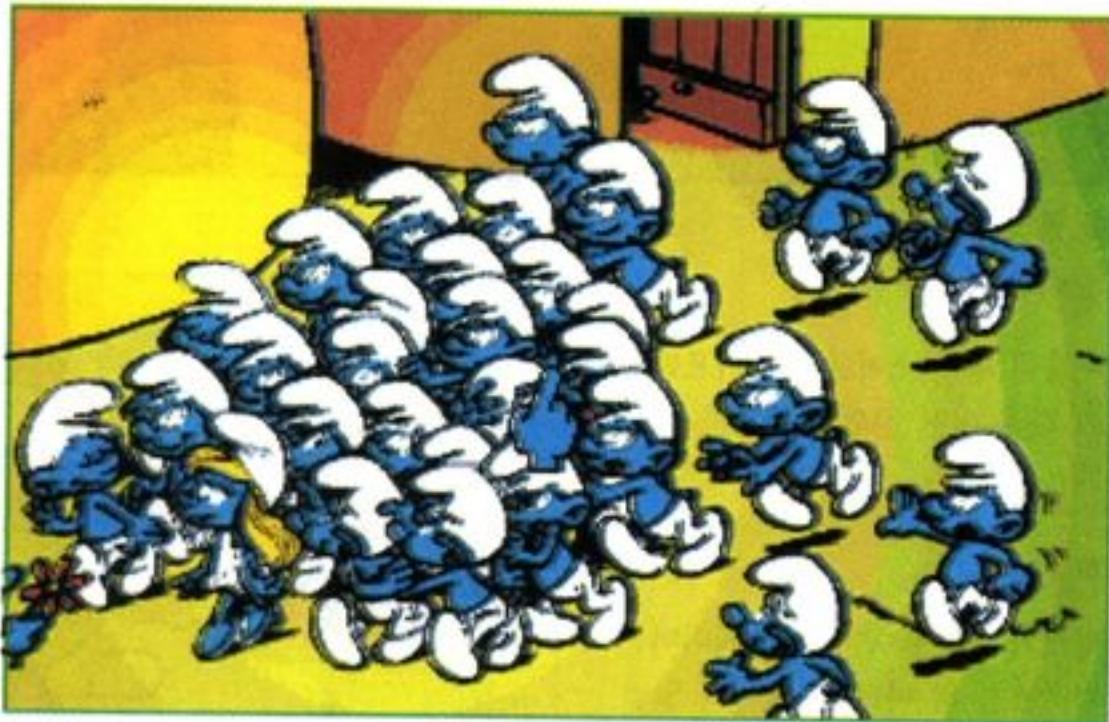
실패하면 이런 불상사가...

조화의 예

게임이 시작되면 기타를 연주하는 스머프가 짧게 연주한다. 이 때 게이머는 위 화살표키를 누름으로 기타리스트를 지정할 수 있다. 이번엔 기타를 연주하는 스머프가 처음과 같이 연주할 것이며 바로 뒤이어 다른 스머프는 트럼펫을 분다. 이번에 게이머는 먼저 위 화살표키를 눌러서 기타리스트 스머프를 지정한 뒤 다시 아래로 가는 화살표키를 눌러서 트럼펫 주자 스머프를 지정하면 된다. 이런 방법으로 게임이 진행되며 횟수가 거듭될수록 연주 순서는 복잡해지며 기억하는 것도 어려워진다. 성공한 스머프는는 이슬 방울을 얻게된다.

두 조각의 조합과 그 결과는 화면에 나타난다. 성공하면 이곳에서 풀뿌리를 얻을 수 있다.

관찰: 똘똘이 스머프는 어디에?

많은 다른 스머프들 사이에 숨어있는 똘똘이 스머프를 찾아내는 게임이다.

똘똘이를 찾아라

똘똘이 스머프를 발견하면 잽싸게 마우스 왼쪽 버튼을 클릭하면 된다. 제대로 찾아내면 약간의 이슬 방울을 얻는다.

소리 게임

어둠이 짙게 드리운 가운데 게이머는 어둠속에서 소리를 낸 물체를 그림에서 찾아내어야 한다. 그림은 아주 잠깐 환한 불빛으로 보인다. 많은 사물들이 어디에 있는지 최대한 빨리 기억한다. 그리고 어둠속에서 게이머는 어떤 소리를 듣게 되고 맞는 소리가 나는 것에 클릭하면 된다. 성공하면 이슬 방울들을 얻는다.

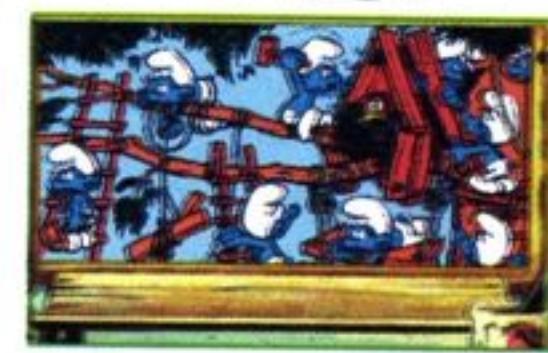
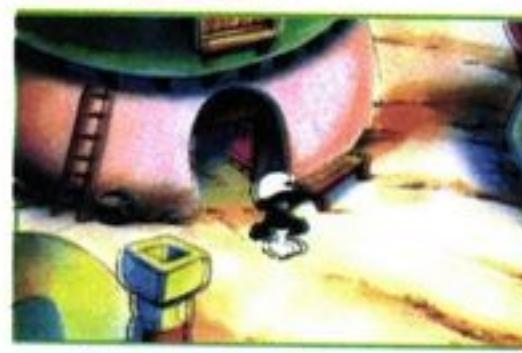
기억력을 요한다

마우스의 움직임이 중요

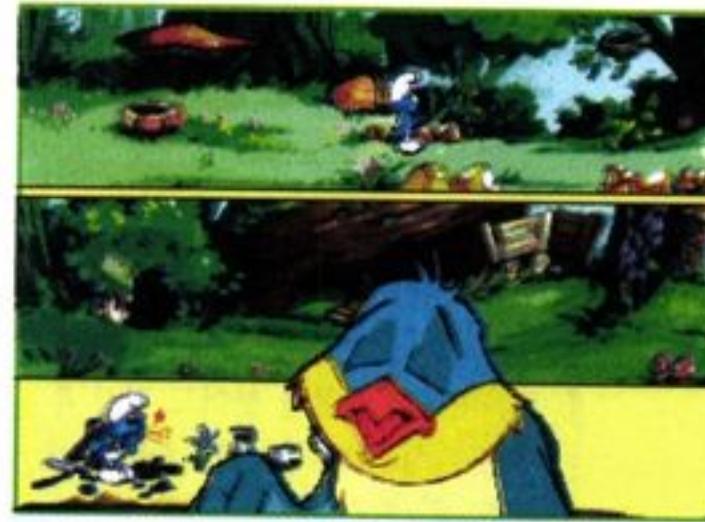
화난 스머프

마을 창고에 화난 스머프들이 숨어있다. 그들이 나타나면 하나도 놓치지 말고 모두 클릭하면 된다. 게이머가 화난 스머프를 클릭하면 그들은 가벼운 기침을 하고서 다시 파란색으로 돌아온다. 그들은 게이머가 뿌려준 꽃가루에 의하여 치료된 것이다. 모든 화난 스머프들을 치료하여주면 떡갈나무 껍질을 얻을 수 있다.

퍼즐

잠시 화면에는 어떤 그림이 나타난다. 이것을 반드시 자세하게 관찰하도록 한다. 그림은 금방 조각 조각 쪼개져서 화면의 아래에 줄지어 늘어서게 된다. 테두리가 둘러진 그림 조각이 들어갈 곳을 빈 상자에다가 흙손으로 가리키면 된다. 마지막 한조각은 저절로 제자리를 찾아간다. 이곳에서 게이머는 이슬 방울을 얻을 수 있다.

퍼즐은 맞추기가 쉽다

새

자신의 안방만큼이나 스머프 랜드의 지리를 자세하게 알고있는

새는 원하는 곳으로 데려다 준다

새가 가장 쉽게 성공할 수 있는 장소들이 있는 곳이나 승리하기 위한 많은 양의 물건들이 있는 곳을 알려주기 위하여 올 때가 있다. 이 장소는 매번 바뀐다.

하지만 새가 나타나도록 부탁한 스머프만이 어느 쪽이 가장 쉬운 것들인 지를 알 권리가 있다. 새가 부탁을 한다면 게이머은 나머지 친구들이 눈과 귀를 가리도록 해야 한다. 게이머가 마우스 왼쪽 버튼을 누르면 새는 비밀을 말한다. 새는 둥지 근처에 언제나 있다. 가가멜의 우리 수풀에 감추어진 가가멜의 덫에 걸린 스머프는 자물쇠의 빗장을 풀어야하기 때문에 자신의 순서를 한번 잃게 되므로 주의한다.

샤잘라카주

샤잘라카주를 밟은 스머프는 잠에 곯아떨어지게 되므로 한번 자신의 차례를 잃게 된다. 잠든 스머프는 조화의 요란한 기상 나팔 소리에 의해서만 겨우 깨어날 수 있다. 샤잘라카주를 피하고 싶다면 점프해서 뛰어넘으면 된다.

선물

어떤 선물들은 이슬방울을 담고 있지만 또 어떤 것들은 폭죽이 들어있다. 포장을 뜯고 싶다면 원하는 것을 마우스의 왼쪽 버튼으로 클릭하면 된다. 하지만 조심해야 한다. 만약 폭죽이 든 상자를 연다면 폭발때문에 게임을 진행하면서 모아온 모든 이슬방울이 없어져 버리므로 주의한다. 충분히 상자를 열어보았다고 생각한다면 촛불을 클릭하여 빠져나오는 것이 좋다.

에델바이스를 구했다

소원을 비는 우물

게이머는 이곳에 멈추어 서면 소원을 이룰 수 있다. 마법의 우물에서는 게이머를 어떤 곳으로 데려다 줄 것인지 아니면 파파 스머프에게 가져다 드릴 어떤 재료를 원하는 지를 묻는 목소리가 울린다.

고도의 조종능력이 필요

선물을 잘 골라야 한다

처음의 경우는 스머프 랜드의 지도가 나타나며 게이머가 원하는 목적지를 선택하고서 마우스의 왼쪽 버튼을 누르기만 하면 된다.

두번째의 경우는 우물이 게이머에게 보여주는 물건들 사이에서 원하는 것을 선택하면 된다. 마우스의 오른쪽 버튼을 누르면 그 물건의 이름을 들을 수 있다.

황새

게이머는 황새등에 타고 날아가면서 마우스를 위 아래로 움직이며 모든 아기새들을 피해야 한다. 마우스를 왼쪽과 오른쪽으로 움직이면 날아가는 속도를 느리거나 빠르게 할 수도 있다. 만약 산꼭대기까지 가는 데 성공한다면 에델바이스를 얻게 된다.

가가멜의 함정

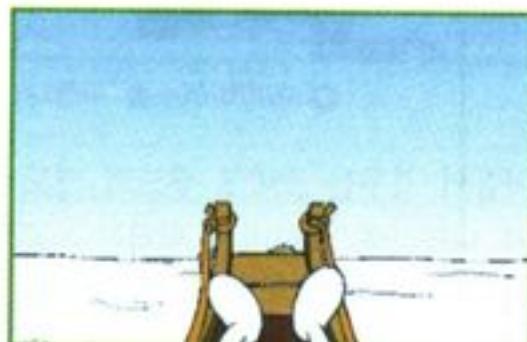
별로 위험한 것은 아니다. 하지만 스머프가 길을 잃도록 걸려든 스머프를 어딘가 다른 곳으로 보내긴 하므로 점프하여 피하도록 한다. 함정들은 스머프를 각각 일정한 장소로 이동시킨다. 약간의 경험만 가진다면 도리어 이 함정을 이용하여 원하는 곳으로 빨리 이동

우물에서 주의할 점

소원을 비는 우물은 언제나 사용할 수 있는 것이 아니다. 이곳은 우물의 정령이 깨어있어서 스머프가 지나갈 때 작은 별들이 반짝거려야만 소원을 빌 수 있다.

할 수도 있다.

얼어붙은 호수

호수의 얼어붙은 표면은 매우 얇다. 만약 이것이 깨진다면 게이머는 새로운 장소로 떨어지게 된다.

신나는 눈썰매

지친 용

썰매

선로를 따라 아래로 달려가는 썰매를 탄 게이머는 마우스를 왼쪽이나 오른쪽으로 움직이면서 장애물들을 피해야 한다. 장애물을 피하는 법은 눈사람의 코가 오른쪽을 향하여 있다면 게이머도 오른쪽으로 가고 코가 왼쪽을 향한다면 왼쪽으로 가야 한다. 토끼를 피하려면 이들이 처음에 뛰어오른 방향으로 가면 된다. 또한 중간의 나무는 가지들 사이로 미끄러지고 싶다면 화면의 모퉁이(왼쪽이나 오른쪽)에 있도록 한다

바닥까지 내려갈 수 있는 게이머는 무지개 꽃의 씨앗을 구할 수 있다.

스머프 강의 다리

스머프 강을 가로지르는 다리가 무너졌다. 최대한 나중에 마우스의 왼쪽 버튼을 눌러서 강을 점프하여 건너도록 한다. 성공한다면 아주 많은 이슬 방울을 얻을 수 있다.

로켓

로켓을 이용하면 아주 빨리 마을로 돌아갈 수 있다.

불을 피하자

용

동굴 깊은 곳에 감추어진 수정 구슬을 찾고 싶다면 게이머은 용이 뿜어내는 불길을 마우스를 위로 향하거나(점프), 아래로 하면서 (숙이기) 피해야 한다. 용은 게이머가 적어도 30초는 버텨야 할 만큼 오랜 동안 불을 뿜는다.

게임을 진행하는데 있어서 참고할 사항

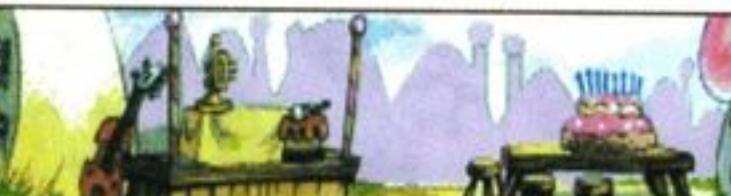
스머페트는...
스머프 중 하나가 파파 스머프가 주문한 모든 재료를 모은다면 파파 스머프는 마법의 휘파람으로 그 친구를 곧장 마을로 불러들인다.
스머프 순간 이동기를 활동시킨 파파 스머프가 스머페트를 마을로 다시 데려오면 우승자는 스머페트로부터 아주아주 멋진 입맞춤을 받는다. 또한 가가멜은 한번 더 언젠가는 복수하겠다며 길길이 날뛰게 된다.

아즈라엘

심술궂은 고양이 아즈라엘은 가가멜의 집에 있다. 이번은 순전히 운에 달린 문제로 만약 아즈라엘이 없다면 박하를 얻을 수 있다. 하지만 아즈라엘은 자주 집에 머물고 있다는 것을 기억해야 하고 박하를 얻으려면 가가멜의 집을 한번은 침입해야만 한다.

흔들 다리

누군가 지나갈 때면 이 다리는 금방이라도 무너질 듯 흔들거린다. 그리고는 언제나 무너지게 된다. 그렇게 되면 스머프는 강을 따라 스머프 랜드의 어느 곳인가로 옮겨지게 된다.

아즈라엘을 피해서

스머프는 게임의 간편한 실행을 위해서 인스톨없이 CD-ROM 직접 실행되게 되어 있다. 스머프는 아이들의 교육용으로 적당한 타이틀로 한글화가 되어 있기 때문에 게임 진행에 있어 도움말을 잘 듣는다면 쉽게 진행할 수 있다.
게임을 실행하기 위해선 도스 상에서 CD-ROM 디스크를 삽입하고 smurf를 치고 엔터를 누르면 게임은 자기가 알아서 실행된다.
WINDOWS 95에서는 게이머가 마우스의 포인터를 데스크탑(윈도우즈 바탕화면)의 빈 곳에 대고서 마우스의 오른쪽 버튼을 누른 후 새로 만들기의 단축 아이콘을 선택한다. 그리고 명령줄에서 D(CD ROM드라이브 이름):\SMURF라고 입력한 뒤 클릭하면 간단히 아이콘 등록이 된다.

타이밍이 중요하다

거북이

거북이의 등 위를 뛰어서 연못을 건너야 한다. 마우스를 위로하면 앞으로 점프를 하고 아래로 하면 뒤로 점프한다. 그리고 특정한 장소에 점프하려면 마우스의 왼쪽 버튼을 누르면 된다. 연못을 건너면 쐐기풀 즙을 얻을 수 있다.

마법사

마법사는 이슬 방울을 구하러 스머프 랜드를 방문하곤 한다. 아마도 그는 이슬 방울 셋과 자신이 가지고 있는 재료 중 하나를 바꾸는

키보드의 움직임이 중요

것에 동의할 것이다. 원하는 재료에 마우스를 대고 왼쪽 버튼을 클릭하면 된다. 하지만 마법사는 대단히 인색하기 때문에 한번 방문할 때 단 한번만 거래를 한다.

지뢰

마우스를 왼쪽이나 오른쪽으로 움직여서 가장 좋은 길을 찾아내야한다. 가로막힌 길로 가지 않도록 한다. 바닥까지 간다면 텅빈 가방을 얻을 수 있다.

스머프는...

TV로 방영되어 인기를 끌었던 프랑스 만화 「스머프」를 소재로 제작한 인포그램의 게임 「스머프의 모험」이다. 이 게임은 LG미디어에 의해 완전 한글화 되었다. LG미디어는 프랑스 인포그램(INFOGRAMES) 과 지난 1월 체결한 제휴에 따라 인포그램사에서 한글화에 필요한 소스(ENGINE)을 제공받아 스머프의 모험을 완전 한글화한 것이다. 「스머프의 모험」의 캐릭터 및 배경은 만화영화 스머프의 원작자 페유(PEYO)가 담당하였고 사운드는 스머프 만화영화의 배경음악을 사용하여 마치 만화를 다시 보는 듯한 느낌을 주도록 제작되었다.

재료를 다 모았다

게임 중 일시 정지 화면

마우스의 왼쪽과 오른쪽 버튼을 동시에 누르면 (우선은 마우스의 오른쪽 버튼을 누른 상태에서 왼쪽을 누른다). 이렇게 되면 게임은 일시적으로 정지한다. 그리고 다음과 같은 네가지의 선택사항이 화면에 나타난다.

돌아가기	게임으로 돌아간다
지도	스머프랜드의 모습
정보	각각의 스머프의 점수
종료	끝내기

스머프랜드의 지도

이곳에서 게이머는 스머프가 스머프랜드의 어디에 있는 지를 볼 수 있다. 이 지도는 일시 정지 메뉴로부터 선할 수 있다. 각각의 게이머는 스머프으 모습으로 나타난다. 스머프 랜드 지도를 빠져나가기 위해서는 마우스 왼쪽 버튼을 누르면된다.

정보 화면

역시 일시 정지 화면에서 나타나는 이 화면은 게이머들에 게임이 얼마나 진행되었는지를 알려준다. 게임이 시작된 이후로 지금까지 모아둔 재료들과 이슬 방울이 스머프의 오른쪽에 나타나게 된다. 그리고 오른쪽에 나와있는 빨간 막대는 얼마나 시간이 경과되었는 가를 보여준다.

월트 디즈니, 자사 캐릭터 「노터치」 강화

저작권 강화 발표

세계 최대의 엔터테인먼트 업체인 디즈니에서 지난 7월 1일 모 일간지에 보기 드문 다른 광고를 냈다. 이는 다름아닌 월트 디즈니가 국내에서 나오는 만화 주인공의 캐릭터의 저작권을 보호하기 위해 만화 주인공들을 허가 없이 쓸 경우 제재를 가하겠다는 광고였다. 이에 따라 월트 디즈니의 캐릭터로 재미를 보던 남대문이나 청계천 일대의 옷 상가들은 큰 타격을 입게 되었다. 실례로 남대문일대의 옷 상가들은 지난 7월 1일 광고가 나왔을 당시 남대문 상가에서는 그 광고를 따로 복사해 남대문 일대에 페니 페이퍼 형식으로 뿌렸을 정도이다. 또한 아직 본격적인 제재가 가할 때까지인 올 12월까지 모든 의류들을 거의 반 값에 팔거나 재고처리에 부심하고 있었다.

큰 타격을 입은 남대문 사장

저작권 보호에 나선 월트 디즈니

소위 디즈니의 대표적인 캐릭터로는 미키 마우스와 도날드이다. 미키 마우스는 디즈니가 1928년에 제작한 캐릭터로 미국내에선 법적 보호를 받고 있었으나 국내에선 저작권법의 보호는 받지 못했다. 그러나 7월에 발효된 개정 저작권법에 따라 디즈니의 만화주인공들이 보호받게 되었다. 지난 87년 세계저작권조약(UCC)에 가입한 후 저작권 보호국이라는 이미지를 위해 이번에 확실히 법을 공표한 셈이다.

95년 12월 공포된 개정 저작권법은 우리나라가 WTO회원국이 되면서 저작권 분야의 국제규범인 베른 협약에 가입하기 위한 것이다. 87년 당시 세계저작권조약에 가입하기 위해 개정한 저작권법을 베른 협약의 기준에 맞춰 또 개정한 것이었다. 이 개정 저작권법은 외국인 저작물의 소급보호 규정이다. 올해 7월1일이전까지는 우리나라의 저작권협약 가입 시점인 87년 이전에 저작된 것으로 공표된 외국 저작물에 대해서는 저작권이 보호되지 않았으나 앞으로는 87년 이적의 외국 저작물에 대해서도 57년 이후의 저작물이라면 50년간 저작권을 보호할 수 있게 되었다. 이렇게 되면 법인 명의의 저작물은 57년 이후의 저작권 공표 시점과 개인저작물은 57년 이후의 저작권자가 사망한 시점이 저작권 보호의 시점이 된다.

디즈니 캐릭터가 있는 옷들

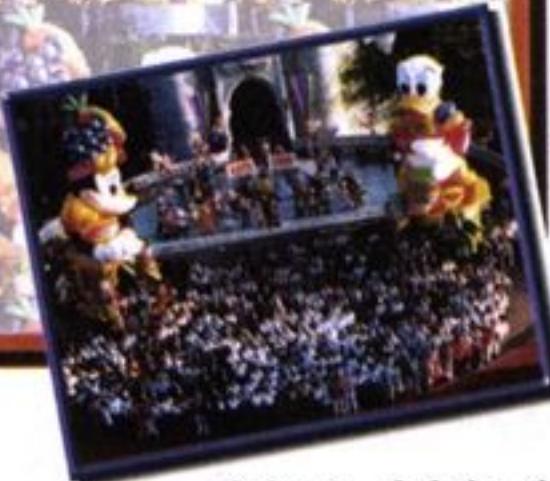
현재 최대의 관심사는 저작권 강화를 들고 나온 월트디즈니사이다. 한국 월트디즈니가 신문광고에서 밝힌 것과 같이 될 수 있느냐가 관심거리 중 하나이다. 이것은 바로 월트디즈니 명의로 등록돼 있는 디즈니 만화 캐릭터들이 현재까지 보호대상이 될수 있느냐는 점이다. 1928년에 태어난 미키 마우스는 저작권 보호 연한인 50년을 이미 넘었기 때문이다. 특히 65년 월트 디즈니가 죽은 후 법인 명의로 되었기 때문에 월트디즈니 개인 저작물로도 할 수 있다고 한다. 현재 문화체육부 저작권과는 이 주장을 증명할 서류를 한국 월트디즈니측에 요구했다.

이 개정저작권법에 의한 것을 보면 이번 개정 저작권법에 따라 87년 이전에 만든 저작물도 저작권자가 사망해도 저작권법에 의해 보호된다. 따라서 「미키 마우스」, 「도날드 덕」 「구피」 등도 월트 디즈니가 65년에 사망했으므로 저작권법의 보호를 받게 된다.

개정저작권법 경과표

		-96.6.30	96.7.1-96.12.13	97.1.1-99.12.31	2000.1.1-
	95.1.1전 제작	허락없이 배포 가능		저작권자의 허락이 있어야 가능	
원저작 복사물	95.1.1이후 제작	허락없이 가능	저작권자의 허락이 있어야 가능		
변형(번역, 영화, 연극등)에 의한 저작물	95.1.1전 제작	허락없이 가능			가능(보상청구시 보상)
	95.1.1이후 제작	허락없이 가능	저작권자의 허락이 있어야 가능		

월트 디즈니는?

월트 디즈니는 1928년 월트 디즈니가 미키 마우스를 탄생시킨 이후 그동안 종합 엔터테인먼트 회사로 알려져 있다. 디즈니의 사업은 [월트 디즈니 스튜디오(The Walt Disney Studio)], 디즈니 소비 상품사(Disney Consumer Products), 월트 디즈니 어트랙션(Walt Disney Attraction), 디즈니 개발 및 디자인(Disney Design & Developement)로 구성되어 있다.
월트 디즈니 스튜디오는 만화 영화 및 TV프로그램을 제작 보급한다. 또한 디즈니 채널과 레코딩 사업도 맡고 있다. 월트 디즈니 어트랙션은 디즈니랜드, 월트 디즈니 월드, 도쿄 디즈니랜드를 포함한 테마 파크와 리조트 사업을 전개한다.
디즈니 개발 및 디자인 사는 월트 디즈니 이미지니어링과 디즈니 개발사로 구분된다. 이미지니어링은 디즈니의 테마파크와 아웃 도어 엔터테인먼트를 위한 전체적인 디자인과 건축을 관리하고 디즈니 개발은 호텔, 엔터테인먼트 센터 등의 계획을 한다.
마지막으로 디즈니 소비 상품사는 전 세계 라이센싱과 머천다이징을 담당하는데 디즈니의 캐릭터를 포함한 모든 상품들을 맡는다. 디즈니 소비 상품사는 소비 상품 라이센싱, 출판, 음악, PC소프트웨어, 교육 사업, 디즈니 스토어, 카탈로그 마케팅 사업으로 구분되어 있다.

이렇게 미키 마우스가 보호됨에 따라 그간 이 캐릭터를 무단 사용해오던 전국적으로 100여개의 업체들은 큰 타격을 입게 되었다. 이들은 주로 남대문, 동대문 시장의 중소 업체로 주로 T셔츠에 미키 마우스나 도날드 덕 등을 인쇄해 수익을 올리고 있던 업체들이다. 그러나 일부 업체 중 아직은 이런 지적 소유권에 대해 제대로 모르고 있는 데가 많았지만 이번 신문광고의 발표로 말미암아 대부분이 알 게 되었다. 따라서 올해까지는 일종의 경고적으로 나왔지만 97년부터는 대대적인 단속으로 퍼질 전망이다.

정식 라이센스 업체는 안도의 한숨

그러나 저작권법 때문에 다시 살아난 사람들도 있게 되었다. 이는 다름 아닌 월트디즈니와 정식으로 라이센스 계약을 맺고 있는 130여개의 의류,팬시업체들이다. 이들 업체들은 라이센스에 따른 가격이 계약을 맺지 않은 곳과 2배 이상의 차이가 나기 때문에 장사가 안 되었는 다는 것이다. 그러나 이번 개정법으로 인해 수입이 훨씬 높을 것이라는 전망이다. 이 개정법에 의한 여파가 단연 의류업계에 있는 것도 아니다. 또 다른 곳은다름 아닌 출판계이다. 그러나 보통 출판계에서는 저작권법에 대비 오래전부터 저작권 계약을 맺고 출판을 해왔기 때문에 불똥은 덜 튀겼다고 볼 수 있다. 또한 아직은 출판업계는 변형에 위한 저작물로 보기 때문에 95년 1월이전에 번역된 저작물은 99년까지 저작권자의 허락이나 보상없이 출판이 가능하다고 볼 수 있다.

국산 캐릭터의 개발 시급

한편 출판계에는 95년 1월1일 이후 정식계약없이 출간된 것이 많다는 점도 문제이다. 이런 책들은 당장 충격이 덜해 99년까지 판매가 가능하지만 앞으로가 문제가 될 것이라고 한다. 특히 외국의 유명학자들이 쓴 글들도 이제부터는 보호를 받기 때문에 영세 업체들도 위협을 받게 되었다. 하지만 정부에서도 이런 점을 알고 학술 출판 진흥 기금으로 20여억원 정도를 책정했기 때문에 이것을 당분간 이용해야 할 것이다.

요즘 인기를 끄는 국산 개발 캐릭터

이제 국내 시장은 디즈니의 저작권 발효로 새로운 캐릭터 상품을 개발해야 될 때다. 아직 스누피나 가필드, 플린스턴 등을 가진 업체들은 아직 시장 점유율이 약하기 때문에 별 다른 움직임은 보이고 있지 않으나 우리만의 둘리 같은 캐릭터 상품을 만들어 해외를 수출하는 길을 모색해야 할 것이다.

디즈니 소비 상품사

한국 디즈니 소비 상품사는 93년 1월 공식적인 디즈니 소비사업을 한 이래 아시아 지역에서 일본 다음으로 높은 매출을 보이고 있다. 이는 디즈니 영화와 TV프로그램을 비롯 디즈니랜드 등이 소비자들의 입에 자주 오르내리기 때문이다. 현재 국내에서는 95개 넘는 디즈니 라이센스 업체들이 디즈니와 협력하에 제품을 생산하고 있다.

한국 디즈니 소비상품사가 펼치고 있는 사업분야는 다음과 같다.

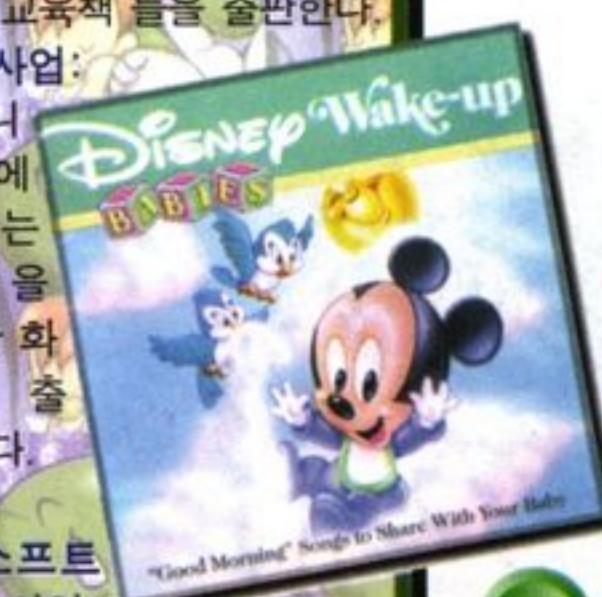
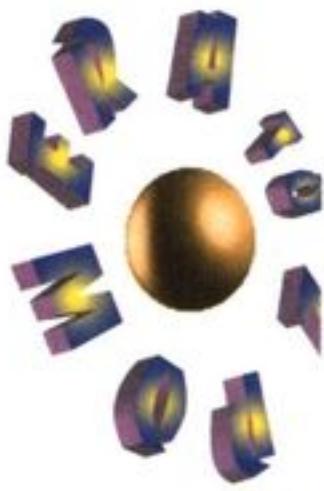
상품 라이센스 사업:
디즈니 캐릭터를 각종 소비 상품에 적용, 신상품을 개발하는 것에 대한 승인과 허가 업무를 포함하여 상품 머천다이징, 마케팅 등 관련된 사업을 하고 있다.

출판사업:
디즈니와 관련된 출판사업으로 동화책, 만화책, 잡지, 영어 교육책 들을 출판한다.

음악사업:
디즈니 영화에 나오는 음악을 음반화하여 출시한다.

PC소프트웨어 사업:
PC용 게임프로그램이나 교육용 프로그램의 개발, 보급한다.

카달로그 마케팅 사업:
디즈니의 상품을 카달로그에 소개, 판매하는 산업으로 디즈니 상품을 직접 판매한다.

디즈니 월드 온 아이스 쇼:
디즈니 만화영화를 재구성 매년 아이스 쇼를 개최한다.

장르	전략시뮬레이션
제작사	시에라 온라인
유통사	동서산업개발
시스템 요구사항	486 이상 / 8메가 이상의 램 / 윈도 95 마우스 필수
발매일	10월 예정
가격	미정
문의처	동서산업개발(02-3662-8020)

시에라가 내놓은 전략 게임은 과연 어떨는지?

그동안 어드벤처나 퍼즐 게임 제작사로 알려진 시에라사가 드디어 전략 시뮬레이션 게임을 내놓았다. 물론 시에라사가 전략 시뮬레이션 게임을 내놓았다는 사실만으로도 놀라겠지만 이는 시에라사의 새로운 기획 전략이 반영된 것이다.

혹시 얼마전 윈도 95용으로 출시된 어스 시즈 2(국내 타이틀명: 지구 공략 2)를 기억하는 사람의 경우 그 당시 멕워리어 2를 능가할 정도의 새로운 프로그램 제작 기법에 감탄하였을 것이다. 이번에 출시된 사이버 스톰 역시도 바로 어스시즈 2와 비슷한 스토리 라인을 바탕으로 그것을 전략 시뮬레이션화하였다. 사이버

메인 메뉴

허크 베이스 메뉴

스톰의 유닛들은 예전에 어스 시즈 2에서 등장했던 로봇명칭과 상당히 비슷한 이름을 갖고 있는데 웬만한 사항들이 비슷하게 등장하므로 전혀 거부감이 들지 않을 것이다. 또 윈도 95 전용이기 때문에 도스용 전략 게임에 비해 상당히 깔끔한 게임 인터페이스 구성을 지니고 있다. 그리고 편리한 인터페이스 기능이며 마우스 하나만으로 모든 동작이 가능하기 때문에 상당히 편리하다.

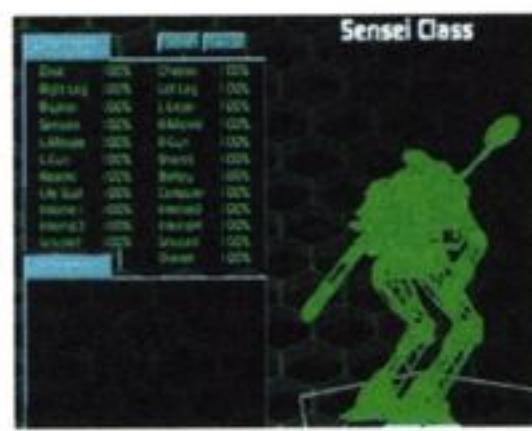
이러한 외부적인 상황 이외에 게임을 처음 해보면 와 닿는 느낌이 예전에 파워돌 2와 상당히 비슷하다는 점이다. 어쩌면 게임을 미국판 파워돌이라고 칭해도 별 무리가 없을 정도로 전반적인 게임 양식이 비슷하다.

하지만 예전의 파워돌 2에 비해 뒤늦게 출시되어서 당연한지는 몰라도 여러 가지 기술적인 면이 몇 배나 더 향상되었다. 특히 게임 곳곳에 나오는 비주얼 신이나 오프닝 화면도 게임의 입맛을 돋구어 주기에 충분하다.

성계의 모습

스토리 라인

우선 게임에 들어가기에 앞서 유니테크라는 집단에 대해 알아둘 필요가 있다. 이 집단은 거대한 조직을 이끌고 있는 거대한 우주 연합체이다. 이들은 기득권을 그대로 유지하기 위해서 자신들의 조직을 와해시키려는 사이브리드 집단을 그 타겟으로 잡았다. 특히 유니테크는 자신들이 개발한 생체공학의 시스템으로 막강한 로봇을 제작했다. 이 로봇은 인공 지능 시스템을 보유하고 있으며 스스로 움직일 수 있는 장비를 보유하고 있어서 본부에서 입력한 자료만으로도 얼마든지 움직일 수 있다. 또한 그들이 자체 제작한 MSI 시스템은 그 막대한 프로그램 데이터를 수록할 수 있는데 한번 자료를 입력해 주면 그것을 바탕으로 로봇들이 응용하여 움직이게 된다. 이 프로그램을 수행하는 로봇을 허크라고 불린다.

아마도 이 허크(Herc)라는 이름은 여러번 로봇 시뮬레이션 게임을 통해 들어보았을 것이다. 이 허크를 조종하는 파일럿들 역시도 인조 인간들이 탑승하게 된다. 이 인조인간은 바이오뎀(Bioderm)이라는 녀석들인데 본 게임에도 많은 인조 인간들이 등장한다. 이들의 한쪽 눈은 일반인의 눈을 그대로 사용하고 있지만, 다른 한쪽 눈은 기계로 되어 있다. 따라서 인간의 능력과 기계의 능력을 서로 믹싱하였다고 할 수 있는데 발달된 생체 공학 기술로 인해 별다른 부작용 없이 그들은 자신들의 임무를 수행할 수 있다.

이 막강한 기술을 이용하여 유니테크는 사이브리드 공략에 나섰다. 가장 중요한 것은 바로 사이브리드의 기지를 모조리 파괴하여 그들의 위협으로부터 유니테크 연합을 지키는 것이다.

하지만 사이브리드 역시 만만치 않다. 호시탐탐 기회만 노리고 있었던 그들은 이번 기회를 통해 아예 유니테크 집단을 와해시키려는 음모를 갖고 있다. 이제 게이머는 유니테크 소속의 바이오뎀이 된다. 그래서 자신 부하들의 움직임을 일일이 체크 하면서, 사이브리드의 대 공습에 나선다.

게이머가 활동하는 역량에 따라 얼마든지 승진이 되고 더 좋은 유닛들을 사용할 수 있다. 특히 좋은 유닛을 갖고 있지 않은 상태에서 어려운 미션에 원정을 나가게 되면 그 결과는 게임 오버뿐이다. 충분히 훈련을 하여 많은 경험치를 쌓은 후에 모든 미션을 공략하여 유니테크의 평화를 지킨다.

그 로봇에 대한 각종 정보가 출력된다

이곳에서 조종사를 훈련시키고 새로운 옵션을 장착시킬 수 있다

각 메뉴의 용도에 대하여

Herc Base

가장 기본적인 메뉴로서 일종의 메인 메뉴와 같다. 이 허크 베이스 안에서 바이오뎀의 설비나, 허크 베이, 커맨드 등을 설정할 수 있게 된다.

Bioderm Center

처음에 허크 베이스 안에 들어가면 있는 곳이다. 이곳에서 새로운 바이오뎀들을 만들어서 막강한 전사로 양성시킬 수 있다. 특히 미션의 수준이 올라갈수록 예전에 갖고 있던 유닛으로는 더 이상 진행이 불가능한 경우가 많다. 그 이유는 미션이 올라갈수록 적의 수준이 점차 강해지기 때문이라고 할 수 있다.

따라서 여기서 충분히 바이오뎀을 훈련시켜서 우수한 전술을 갖도록 해야 할 것이다. 또한 바이오뎀 센터의 한가지 중요한 역할 중의 하나가 바로 허크와 바이오뎀을 연결시켜 준다는 것이다. 그것은 링크 기능을 통해 가능하며 서로가 가장 잘 맞을 때 최고의 컨디션을 발휘한다.

현재 갖고 있는 장비에 대한 정보를 듣는다

게임용어 설명

허크 (Herc)

허큘란의 약지이며 유니테크 연합에 소속된 전투 장비이다. 일종의 로봇과 같은데 본 게임에는 8개의 모델이 나오게 된다. 각 모델은 점차 게임이 진행될수록 차례대로 업그레이드가 된다. 그리고 그 모델이 높을수록 더욱 막강한 화력을 발휘할 수 있게 되므로 가능한 한 빨리 성능이 좋은 모델을 보유해야만 한다.

사이브리드 (Cy-brid)

유니테크 연합의 적이다. 이들 역시 위에서 설명한 허크와 대적하게 되는 적이다. 이들도 마찬가지로 8개의 모델이 있는데 각기 그 성능이 다르다. 물론 모뎀 플레이를 하게 되면 이 사이브리드들도 조작해 볼 수 있으므로 한 번쯤 그 성능표를 보아 두는 것도 좋다.

어 (Ore)

좀 발음이 이상할지 모르지만 이것은 수백 만년 전에 사라진 화석의 퇴적물이다. 이것은 자연적으로 생기는 광물이 아니므로 그 가치는 대단하다. 그리고 이 광물은 특수한 우라늄 특성을 지니고 있기 때문에 많이 모을수록 유니테크의 전력을 증강시키는데 더 없이 좋다. 미션 도중에 Ore를 수집하거나 이와 관련된 브리핑 사항을 많이 볼 수 있다.

Biovat

직접 바이오뎀을 창조할 수 있는 곳이다. 각 바이오뎀을 새로 만들 때에는 앞으로 벌일 임무 등의 환경을 고려하여 그 미션에 가장 잘 적응할 수 있는 바이오뎀을 만들어야 한다.

Communications

각 임무를 마치게 되면 진급을 하게 된다. 그 진급이 있어야만 더욱 유닛을 강하게 만들 수 있다. 진급을 할 때 유니테크 커맨드로부터 새로운 지시 사항을 전달받게 된다. 그 지시 사항을 자세히 읽어보면 주인공이 지휘할 수 있는 허크의 종류와 개수가 나타난다.

또한 게이머가 조종할 수 있는 바이오뎀의 수나 달라진 기술에 대한 안내 말도 등장한다. 일종의 브리핑 화면이라고 할 수 있는데 현 상황에서 최대치로 얼마나 많은 유닛을 거느릴 수 있는 가를 잘 알 수 있다.

Genetic Stability

말을 해석하자면 유전적 안정성이다. 이 메뉴는 허크의 능력 수치를 비교할 때 사용되게 되는데 이 안정성이 높을수록 전투시에 오랫동안 전투를 할 수 있게 된다. 특히 이 수치는 적에게 피해를 많이 입게 될수록 감소하게 되는데 많이 감소될수록 공격력과 방어력이 줄어들게 된다.

Herc Bay

일종의 무기고와 같은 역할을 하는 곳이다. 이 안에서 허크를 수리하거나 새로운 무기를 업그레이드 할 수 있다. 각 미션을 끝낼 때마다 허크는 많은 손상을 입게 된다. 따라서 다음 미션에 출격하기 전에 이곳을 찾아서 장비를 점검해 볼 수 있다.

우선 자금이 여유가 된다면 방어막 등에 관련된 장비를 추가한다. 그 다음에도 여유가 되면 무기를 업그레이드를 하면 된다. 허크의 각 부위별로 부품을 교환하거나 수리를 할 수 있으므로 특정 부위를 강화시킬 수 있다.

Herc Command Center

이곳에서 게이머는 원하는 미션을 선택하게 된다. 본 게임의 경우 얼마든지 미션의 난이도를 결정할 수 있다. 즉 한 미션을 끝내야 다음 미션을 선택하는 권한이 주어지는 것이 아니라 처음부터라도 최종 미션에까지도 도전할 수 있다. 하지만 시에라 측에서는 그런 꼴을 못 보도록 또다른 장치를

허크와 사이브리드간의 정면 승부

미션 브리핑 화면

장비를 움직이는 바이오뎀의 모습

사이브리드의 기지를 탈환하자

사이브리드를 찾기 위해 정찰하는 모습

이 유닛은 공격 범위가 그리 길지 않다

초보자를 위한 게임 진행 이야기

이 사이버 스톰 역시도 예전의 어스 시즈 2와 같이 생각하면 된다. 일단 게임을 진행하기 위해서는 하나의 허크가 필요하다. 이 허크를 구입해야 하는데 미션 초기에는 좋은 성능의 허크를 구입하지 못한다.

어느 정도 시간이 지나야만 점차 허크를 업그레이드 할 수 있는 기회가 주어진다. 허크를 골랐으면, 이에 맞는 바이오뎀을 데리고 와야 한다. 둘이 합쳐지기 위해서는 〈Link〉 옵션을 통해 둘을 결합해야 한다.

이제 바이오뎀까지 선택하였으면 커맨드 센터로 들어가자. 그 안에서는 게이머가 진행해야 할 행성들이 차례대로 나와 있다. 그 행성들을 하나 클리어 하면서 계급을 올려 나가야 한다. 특히 게임을 처음에 진행할 때에는 모든 우주가 보이질 않는다.

하지만 점차 게이머의 수준이 향상됨에 따라 또다른 행성을 볼 수 있는 안목이 생기게 된다. 행성 수도 엄청 많으므로 그들의 이름을 익히는 데만도 상당한 시간이 소요될 것이다. 또한 각 행성들마다의 특징이 다르기 때문에, 그에 맞춰 무기 장착이나 게임 진행 방법을 바꾸어야 할 것이다.

그 다음에는 임무를 선택하자. 임무를 선택하고 나면, 브리핑이 시작되는데 꼭 읽어 놔야 한다. 왜냐하면 전략 시뮬레이션이나 비행 시뮬레이션 같은 게임의 경우 브리핑을 제대로 들어주지 않으면 막상 미션에 들어가서 무엇을 해야 할 지를 모르게 된다.

이 경우 상당히 난감하게 되는데, 적들이 몰려들어 와도 왜 그들을 제거해야 하며, 어떤 적들이나 어떤 거점을 파괴해야 하는지도 모르게 되므로 브리핑을 눈여겨보자. 이 브리핑실에서는 적의 위치를 지도에 표시해 주기도 하며, 위험 지역에 대한 경고 메시지나, 공격 테크닉 같은 사항도 알려주고 있다.

땅이 갈라진 것이 방금전 지진이 일어난 것 같다

해 놓았다. 그것은 미션의 난이도가 높을수록 게이머는 높은 수준의 유닛을 보유해야 한다는 점이다. 그렇지 않고서 처음부터 높은 미션을 선택하게 되면, 클리어 한다는 것은 아예 불가능하고 죄없는 유닛들만 잃고 말 것이다.

따라서 괜히 욕심을 부리지 말고 차근차근히 한 미션씩 클리어해 나간다. 그러면 새로운 허크들을 하나 하나씩 보유하게 될 것이며 이를 이용해 최종 미션에 도전해 나갈 수 있다.

Herc Carrier

게임에 들어가서 보면 허크를 옮겨 주는 비행선을 하나 볼 수 있다. 그 비행선과 관련된 메뉴 사항이다. 이 안에는 허크를 지휘하는 참모들이 탑승해 있다. 이곳에서 허크들에게 내릴 명령들을 구상해 볼 수 있다.

따라서 전체적인 작전의 흐름에 따라 이번 미션에 참가하게 되는 허크들의 배열이나 임무 수행 스타일 등을 결정할 수 있다.

VERC

이곳 역시도 바이오뎀의 능력을 개발하는 곳 중의 하나이다. 바이오뎀은 일종의 인조인간이다. 따라서 게이머가 이를 훈련시키지 않으면 제 성능을 발휘할 수 없다. 그의 조종 능력이나 사격술, 방어 능력, 에너지 관리 능력 등의 수준을 올려 줄 수 있다. 이 성능이 올라가게 되면 굳이 게이머가 일일이 지정하지 않더라도 허크들이 알아서 적을 쳐부수고 미션을 수행하게 된다.

Medvat

이곳은 바이오뎀의 체력을 회복시키는 것이다. 바이오뎀들도 역시 인간적인 요소가 많이 포함되어 있다. 따라서 적들에게 피해를 입거나 하면, 도중 사망할 수도 있다. 사망할 경우 바이오뎀을 재생시켜야 한다.

그래야만 다음 미션을 수행하는데 차질이 없을 것이다. 또 이곳을 이용해 게이머가 원하는 만큼

설원 위에 나와 있는 모선의 모습

바이오뎀의 체력을 회복시킬 수 있다.

7개의 행성을 공략하자

정찰 작전(Reconnaissance)

우선 게이머는 사이브리드에 관한 데이터를 수집하고 국경 밖의 지역에 대한 지도를 제작하는데 필요한 자료를 얻어 와야 한다. 하지만 이 지역은 사이브리드 관

데몬이라는 덩치 큰 중형 유닛을 사용해 보자
게임의 테크닉

1. 채굴 미션에서는 Ore를 채굴하게 된다. 이를 채취하는데 적합한 허크의 종류로는 쉐도우나 센세이 같은 허크가 있다. 왜냐하면 채굴 작업에서는 주어진 시간 내에 많은 양의 광물을 채취해야 하므로 움직임이 빠른 허크가 절대적으로 유리하다. 그렇기 때문에 빠른 허크에게 많은 양의 Ore를 담을 수 있는 장비를 탑재하면 많은 Ore를 얻을 수 있다.

2. 바이오뎀의 조준 능력 기르기. 바이오뎀은 허크를 조종하는 조종사나 다름없다. 그들의 한쪽 눈은 아파치에서 본 듯한 최신예 카메라가 달려 있다. 하지만 그들도 비록 인조인간이기는 하지만 조준 능력을 향상시켜 주어야 한다. 바이오뎀 양성소에 들어가면 그들의 조준 능력을 올리는 재활 프로그램을 하도록 한다. 그러면 굳이 적과의 거리를 좁히지 않더라도 먼 거리서 무기를 발사하여 정확한 명중률을 자랑할 수 있다.

3. 계급에 따라 지휘 가능한 바이오뎀의 수나 허크의 수가 달라진다. 예를 들어 게임의 초반에는 각 바이오뎀이나 허크를 각각 4개밖에 조작이 불가능했다. 하지만 첫번째 성계 후반에 가서는 허크 수만 하더라도 12개를 조작할 수 있다. 또 두 번째 성계의 후반만 하더라도 지휘 가능한 허크 수가 27개로 늘어난다. 그러므로 각각 레벨을 올라가면서 가능한 한 많은 허크들을 지휘할 수 있도록 준비해야 한다.

미션을 완수하고 기지로 귀환하는 모습

Ore가 매장되어 있는 곳으로 이동하는 허크

● 일본인 바이오뎀이 조종하는 허크들. 꼭 디오라마 같다

● 발진하면서 행성을 벗어나게 되는데...

● 임무 완수 후 나오는 축하 메세지

할 지역이기 때문에 그들의 경비는 정말 철저히 하도록 하자.

또 잠깐이라도 스치듯이 지나가더라도 그들의 최첨단 방어 시스템에 걸려서 전투를 피할 수 없게 된다. 따라서 게이머는 방어 자세를 항상 취한 자세로 움직여야 할 것이다. 일단 작전 지역에 도착하게 되면 모든 허크는 방어막을 고르게 배분해 주어야 한다. 그리고 방어막의 위치를 양방향으로 해주어 어떤 곳에서 공격을 받더라도 지장이 없도록 한다.

파괴 임무(Destroy Base)

파괴 임무에서 가장 중요한 원칙은 사이브리드의 장비부터 그들이 갖고 있는 설비까지 모조리 찾아내어 파괴해야 한다는 것이다. 그러나 막무가내로 쳐들어가다가는 적의 함정에 걸리기 쉽다.

따라서 거점을 중심으로 여러 허크들이 한꺼번에 달려들어 포위한 뒤에 파괴시켜야 한다. 항상 적들의 유닛은 흩어져 있는 것으로 보여지지만, 자기네들끼리 연락만 취해지면 곧바로 모일 정도의 빠른 기동력을 갖고 있다.

또 항상 적들의 유닛 성능이 아군측보다 약간은 높기 때문에 이점도 감안하지 않으면 안된다. 마지막으로 파괴 임무에서 염두 해야 할 것은 한 개의 시설이라도 남아 있으면 임무 실패로 인정되기 때문에 그 전체 지역을 샅샅이 뒤져서 적을 모조리 섬멸시켜야 한다.

● 한 여성 바이오뎀이 전투중 사망하여 해골로 변한 모습

채굴 임무 (Mining)

일단 행성 내에 있는 Ore란 광물을 채취해 내야 한다. 이 Ore는 사이버 스톰에서 자금과 같은 존재이다. 이것이 많으면 많을수록 유닛을 업그레이드하는데 큰 도움이 된다. 따라서 이 채굴 임무에서 게이머는 Ore를 가능한 한 많이 채취하여 아군의 공격력을 증가시키는데 목적이 있다. 하지만 이를 적이 가만 내버려둘 리가 없다.

적들도 항상 이 채광 지역에 숨어 있다가 어디선가 나타나 게이머를 괴롭힐 것이다. 이 괴롭히는 녀석들은 방어조들이 맡아서 채굴 작업을 하는데 방해가 되지 않도록 하자. 만약 이 채굴 임무에서 Ore를 많이 얻지 못하면 다음 번에 미션을 진행할 때 상당한 애로가 있을 것이다. 한가지 주의해야 할 점은 이 채굴 임무를 할 때 허크에 채굴 작업을 할 수 있는 장비가 있어야 한다. 따라서 이 장비를 사용하기 위해서는 채취 장비를 구입해야 하는데 각기 그 특성이 다르므로 상황에 맞게 잘 선택해야 한다.

4. 게임을 통틀어 3개의 소우주가 있으며 각각의 소우주에는 7개씩의 행성이 있다. 따라서 각 행성마다 그에 따른 미션이 있기 때문에 게이머는 그 행성에서의 임무를 마쳐야만 그것을 포괄하는 소우주를 떠날 수 있게 된다. 특히 마지막 행성은 사이브리드의 거점 기지가 있으므로 그것을 파괴하기 위해서 앞의 행성에서 충분히 장비나 에너지 등을 보충해 놓도록 하자.

5. 바이오뎀도 마약을 먹는다. 허크에 탑승하는 바이오뎀의 경우 약물을 복용하면 일시적으로 성능이 좋아진다. 예를 들어 잭업(Jackup)이라는 약물을 복용할 경우에는 바이오뎀의 기술 능력을 향상시켜 준다. 이 기술 능력을 향상시킬 경우 조준 기술이나 각종 조종 기술이 배가되어 막강한 공격력을 갖게 된다. 그리고 플라시데스(Placidex) 같은 약물을 복용할 경우 안정성이 늘어난다. 그러나 이러한 약물을 복용한다는 것이 모두 좋은 것이다. 많이 복용하면 할수록 바이오뎀의 몸에 독성이 퍼지게 된다.

그런데 이 독성 수치가 높을 경우에는 전투 도중 갑자기 쓰러져 사망할지도 모른다. 따라서 아까 말한 바이오뎀의 건강을 회복시킬 수 있는 Medvat의 메뉴에서 이를 치료해 주어야 한다.

6. 허크에 장착하는 장비 중에 레이더라는 것이 있을 것이다. 레이더의 성능이 좋으면 좋을수록 멀리 있는 적의 움직임까지도 탐지할 수 있다. 또 가끔은 적이 잠복 작전을 펼쳐 유관으로는 나타나지 않는 경우도 있는데 이때 고성능 레이더를 갖고 있으면 작전을 수행하는데 훨씬 유리하다.

예를 들어 Maxim Extractor는 한꺼번에 1600 유니트까지 Ore를 채취할 수 있을 정도의 능력을 보유한 채굴 장비이다. 두번째로 Low Energy Extractor는 위험 지역에서 유용한 장비로서 방어막 쉴드에 많은 양의 에너지를 할당할 수 있는 장점이 있다. 또 Mproved Extractor는 최신예 기술로 개발된 가장 좋은 장비로서 가격은 비싸지만 채굴하는 데는 더없이 편리하다. 이번 미션은 게임 브리핑에서 이야기한 할당량을 채취하여 기지로 귀환하게 되면 미션을 완수했다는 메시지가 화면에 나타난다.

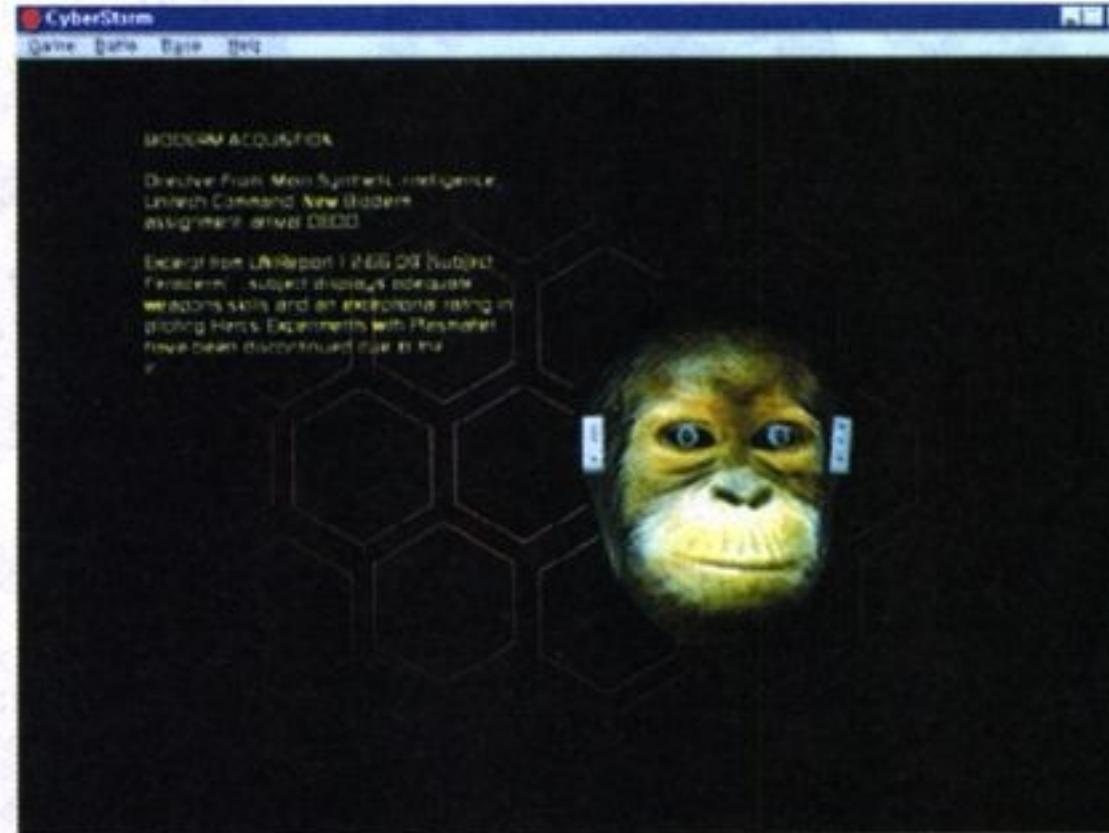
군사 작전 (Military)

이번 행성에서는 게이머는 여러 개의 샘플로 이루어진 군사 작전을 펼치게 된다. 어쩌면 비행 시뮬레이션 게임의 싱글 임무와 마찬가지로 다양한 임무를 수행해야 할 것이다. 그 예로는 사이브리드 설비를 찾아서 파괴하는 임무나 사이브리드 병력을 착출해내는 임무, 허크 설비를 보호하는 임무 등이 있다.

방어 작전 (Defend Installation)

여기서는 사이브리드들이 눈에 불을 켠 듯 총공세를 펼치게 된다. 이때에 아군 방어 라인을 설정하여 이들을 방어해야 한다. 특히 이들은 유니테크의 모든 씨를 아예 싸그리 제거하기 위해 유니테크에서 장비를 생산하는 공장을 습격하려고 한다. 게이머는 이 공장 주위에 방어 진지를 쌓고 공장을 보호해야 한다. 이 공장에는 많은 노동자들이 일을 하고 있으며 거점 시설이 있으므로 튼튼한 방어 라인을 구축하자.

안전 지대 (Secure Area)

일단 게이머는 적들과 접전을 벌이게 된다. 앞서 했던 미션들보다 한층 많은 수의 적들이 참가하게 된다. 그리고 정찰 미션에서 해보았던 것처럼 이동 속도가 빠른 허크를 이용하여 주위를 정찰하도록 하자.

이때 사이브리드의 위치와 수를 잘 파악해 두도록 한다. 그리고 개별적으로 허크를 움직이면 몰살당할 위험이 있으므로 무리를 지어 움직이자. 그리고 사이브리드의 위치와 수를 확인하였으면 병력을 한곳으로 집결시킨다.

이제 공격을 시작하면 되는데 공격시에는 한꺼번에 덤벼들기보다는 한 사이브리드씩 처치하는 것이 유리하다. 사이브리드는 허크와 마찬가지로 방어막을 갖고 있다. 이 방어막은 외부의 공격을 막아 주는 바람막이 역할을 하게 된다.

따라서 게이머는 방어막을 깨부수어야 한다. 그러기 위해서는 방어막 중 한곳을 집중 공격해 부수어 뜨려야 한다. 아마 레이저나 캐논 포 등이 유용하게 쓰일 것이다. 이러한 무기를 열심히 사용하여 방어막이 부서지면 그 안으로 들어갈 수 있다. 그러나 굳이 들어가지 않아도 방어막 주위에 있는 적들에게 무기 몇 방을 날리면 앞쪽에 서 있는 적들을 모조리 제거할 수 있다. 이번 미션은 무엇보다 이 적의 안전 방어막을 부수어 버리는 것이 주목적이라고 할 수 있다.

○ 원숭이에게 칭찬을 들어야 하다니...

○ 섬광이 일어나며 적들은 우주 저 멀리 사라지게 된다

상위 군대 (Elite Military)

각 성계에서의 최종 미션이다. 이 미션을 클리어해야만 다음 행성으로 옮겨가면서 위에서 설명한 일반 미션을 다시 반복할 수 있다. 이 상위 군대에는 항상 사이브리드의 거점 기지가 자리잡고 있다.

이번 미션에서는 그것을 파괴하는데 중점을 두는데 노력해야 한다. 하지만 이 미션의 난이도는 생각만큼 쉽지 않다. 따라서 그 전의 미션들에서 충분히 계급을 올려 호위할 수 있는 바이오뎀이나 허크가 충분할 때에만 도전하기 바란다. 적들 역시도 총공세를 펼친다. 인해전술도 나오는데 얼마 되지 않는 허크로서 전면전을 한다는 것은 무리가 있다. 그렇기 때문에 계급을 올려 많은 장비를 구입하여 후방에서 성능 좋은 미사일로 적의 공격을 저지해야한다.

7. 각 행성마다 지역적 특성이 다르다. 어떤 지역에서는 허크들이 많은 거리를 움직여 돌아다닐 수 있는 반면에 어떤 지역은 지역적 특성에 의해 언덕조차 오르지 못하는 경우가 있다. 따라서 미션을 수행할 때에는 그 지역의 특성을 익혀서 작전에 유리하게 될 수 있도록 만든다.

특히 지형에 따라 있는 장애물을 이용하는 것도 좋은 방법이 될 것이다. 왜냐하면 장애물 뒤에 숨어서 공격을 하면 적도 눈치를 못 채게 되고 설령 미사일이 날아오더라도 그 장애물이 충분히 방패막이 되어 줄 수 있다.

8. 허크의 속도가 빠르면 빠를수록 좋다. 물론 속도가 빠르기 위해서는 장갑이 가볍게 되므로 위험성은 크다. 하지만 항상 그 팀에는 빠른 허크 3개 정도는 배치해야 한다. 왜냐하면 적을 교란시키거나 할 때도 빠른 허크가 유용하게 쓰이며 채굴 작업을 할 때에도 재빠르게 수확을 얻을 수 있다.

9. 적의 방어막을 부술 때에는 방어막 상황표를 잘 눈여겨보자. 거기에는 방어막 라인 중에서 가장 약한 부분이 표시된다. 그 곳으로 유닛들을 이동시켜 집중 공격을 하자. 방어막 한쪽이 뚫릴 경우 적은 당황하게 되어 혼란스럽게 이리저리 움직이게 되어 죽음을 자초할 것이다.

10. 제 아무리 바이오뎀의 조준 능력이 좋다고 하더라도 장거리 공격은 그 명중률이 낮을 수밖에 없다. 발사된 무기가 빗나갈 경우 괜히 아까운 무기 하나만 잃는 꼴이다.

따라서 위험을 감소하더라도 가까운 곳으로 접근하여 적을 섬멸한다. 이때 가까이 접근하는 적은 가볍고 빠른 유닛들보다는 중량감있고 어느 정도 화력이 있는 유닛을 배치시키면 적이 습격해 오더라도 피해를 적게 입는다.

夜話 야화

드디어 야화가 발매되었다!

발매 전부터 국내 게임지나 통신가에 무수히 화제를 내면서 많은 게이머들을 궁금하게 했던 야화가 출시되었다. 하지만 발매될 당시만 해도 이 게임의 장르가 액션 아케이드라는 소문이 무성했었는데 막상 뚜껑을 열어보니 이것은 액션 아케이드에다가 전략 시뮬레이션 적인 요소를 합성시킨 게임이었다. 또한 국내 게임들의 단편적인 스토리 라인을 어느 정도 해소시킬 정도의 탄탄한 구성을 지니고 있다. 만약 게임이 액션 아케이드 게임으로 정통으로 출시하였다면 이 영화 장르의 아름다운 스토리라인은 게임에 있어서 무용지물이 될 것이다.

하지만 게이머 스스로가 스토리 라인을 창조해 가면서 진행하는 방식이기 때문에 더욱 흥미진진하다. 그리고 국산 게임이라고는 믿어지지 않을 정도로 깔끔한 3차원 캐릭터 기법이며 SVGA 그래픽을 십분 활용한 화면 그래픽은 정말 일품이다.

무엇보다 게임의 묘미라고 한다면 때로는 전략 시뮬레이션 게임처럼 진행하다가 또 그것이 지루해지면 곳곳의 전투를 통해 아케이드 게임의 묘미를 맛볼 수 있는 양면성이 게이머로 하여금 게임에 푹 빠져들게 할 것이다.

타이틀

오프닝 화면

CD 게임인데도 불구하고
매번 실행할 때마다 암호를 입력해야 한다

장 르	전략 아케이드
제작사	FE
유통사	멀티그램
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가 이상/ 키보드, 마우스 필수
출시일	발매중
가 격	41,000원
문의처	FE(02-248-4713)

게임의 스토리

게임의 이야기는 1934년대로 흘러간다. 그 당시만 하더라도 일제는 대륙으로의 진출을 위해 한반도를 그 발판으로 삼았고 자연히 한반도는 일제의 수탈과 강제 징용의 대상이 되었다. 시간이 흘러갈수록 일제의 횡포는 날로 심해져 갔고 마침내 일제 권력의 비호 아래 일본 깡패 조직까지 한반도에 입성해 각종 폭력과 이권다툼에 개입하고 급기야 경성의 심장인 종로까지 손아귀에 넣게 된 것이다.

이러한 조국의 위기 상황에 많은 독립 운동가들이 군자금을 모집해 자체적으로 독립 운동을 벌였다. 하지만 이뿐만 아니라 종로의 뒷골목에서도 일본 깡패들이 거리를 지배하였다. 이에 광분한 우리의 깡패들도 소리 높여 독립 운동의 목소리를 외쳐 댔다.

당시 서울에는 일본 깡패 조직인 하야시파가 종로를 독식하고 있었으며 나머지 작은 조직들이 주변을 나눠 관리하면서 하야시파

에 상납금을 바치는 형편이었다. 이때 서울을 분할 관리하고 있는 주먹계를 평정해 세력을 확장하고 조직을 강화시켜 하야시 조직으로부터 종로를 탈환하려는 주먹계의 혈전은 시작되었다. 이들은 자신들의 권위를 찾고자 일본 깡패들과 정면으로 맞서기 시작하는데...

2명의 플레이어가 동시에 할 수 있다

게임에 처음 들어가면 1인과 2인 플레이어를 선택할 수 있다. 게임을 해본 결과 1인용으로 하기에는 전투시에 너무나 힘들다. 왜냐하면 전투때에는 2명의 캐릭터가 나오면서 깡패들과 싸우게 되는데 컴퓨터가 조종하는 캐릭터의 경우에는 지나치게 그 전투 능력이 약하다.

그러나 2인용으로 할 경우에는 다른 플레이어가 나머지 한 명을 조작하게 되므로 훨씬 수월하게 게임을 진행할 수 있을 것이다.

또 이 부분에서는 자신이 김두한 일당으로 진행할 것인가 시라소니 일당으로 진행할 것인가를 결정할 수 있다. 둘다 분위기가 상당히 다른데 어느 한쪽이 우월하다고는 할 수 없다. 대신에 거느리고 있는 부하들의 특성이 달라지므로 부하들에 대해 정보를 익혀 두어야 할 것이다.

2인 플레이어까지 동시에 진행이 가능하다

스케줄을 짜는 모습

메인 메뉴

자금을 얻는 테크닉

야화에서는 무엇보다 자금이 가장 중요한 요소라고 할 수 있다. 왜냐하면 그 자금으로 조직을 운영하며 부하들을 유지할 수 있기 때문이다. 따라서 초기 치에 가지고 있는 자금으로 게임을 진행한다는 것은 어림도 없는 일이다.

일단 돈을 버는 방법에는 크게 2가지 방법이 있다. 첫번째 방법으로는 상납금을 얻어 돈을 충당하는 방법이다. 원래 깡패들의 세계가 상인들로부터 거두어들이는 상납금으로 이루어지는 세계이다. 그러나 그 충당금이 정기적으로 들어오는 것이 아니라 그때그때 들어오게 되므로 이 시기를 잘 맞추어야 한다.

메인 메뉴에서 상납금의 금액을 조절할 수 있을 것이다. 그러나 상납금을 지나치게 높여 받을 경우 얼마전 발매되었던 마이크로프로즈 사의 시빌라이제이션의 세금 수령처럼 상인들이 반란을 일으킬 수 있다. 그들이 반란을 일으키면 괜히 돈을 받으려다가 그들을 회유하는데 더 큰돈을 쓰게 된다. 따라서 그 사람들의 마음을 잘 수습하면서 상납금을 얻어야 할 것이다.

두번째 방법으로는 바로 물건을 사고 팔아서 생기는 이윤으로 자금을 늘리는 방법이다. 이 경우에는 그 물건의 물량을 10개 정도로 해서는 안되고 50개 이상씩 해야만 조금이라도 돈을 만질 수 있을 것이다.

결의를 다지는 주인공의 모습

뒤에서 적이 공격하려고 한다

본 게임에서 그 물품 품목으로는 쌀, 금, 소금, 철이 있다. 이 4가지 요소의 가격 변동에 따라 차익을 얻을 수 있을 것이다. 꼭 주식 투자를 하는 것 같은데, 그때그때 시세를 보면서 매매를 해야 한다.

특히 사인 곡선처럼 한번 떨어지면 다시 올라가는 주기가 있으므로 그 주기를 잘 이용하자. 아마도 경제학을 전공한 사람이라면 쉽게 돈을 벌 수 있을 것이다.

조직표에 대해서

현재 경성에는 많은 조직들이 있다. 이 중에는 조직의 우두머리가 일본인인 조직도 있고 한국인인 조직도 있다. 이 조직표에 들어가면 현재 조직이 관할하고 있는 지역과 그 조직의 자금 상황 등을 면밀히 살펴볼 수 있다.

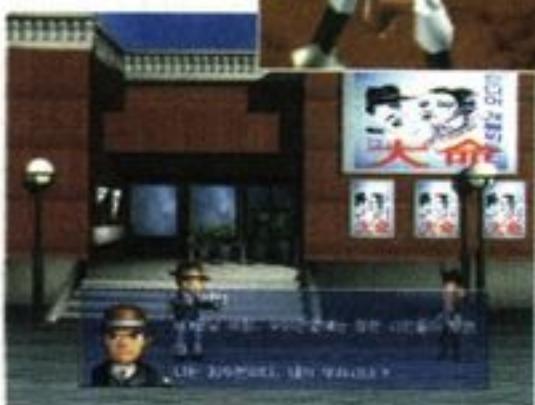
게임을 처음 해보는 게이머라면 이 조직 표에 들어가서 현재 상황을 살펴보자. 자금이 많은 조직일수록 그 확장 범위는 넓고 많은 조직원들을 데리고 있다. 이 경우 괜히 대적했다가는 무척 난처해지는 상황이 발생한다.

조직 지도표

시라소니 쪽으로 선택하면 새로운 재미를 맛볼 수 있다

따라서 가장 약한 조직을 골라야 한다. 조직 사회라는 것이 때로는 조직원들의 반발로 와해되거나 세력이 약화되는 경우가 있으므로 이 시기를 잘 골라야 한다.

자원 봉사에 관해서

자원 봉사는 솔직히 많은 자금을 들이는 봉사 활동이다. 하지만 이를 소홀히 하면 나중에 게임 후반부에 상당히 문제가 생길 수 있다. 깡패의 우두머리가 되기 위해서는 많은 사람에게 인지도를 얻어야 하기 때문이다.

그리고 상인들에게 상납금을 거둘 때에도 이 인지도가 중요한 역할을 한다. 그리고 인지도를 높여놓으면 나중에 방어력이 증가되게 되므로 유리하게 전세가 적용된다. 따라서 자금의 여유가 된다면 자원 봉사를 2주일에 1번이나 최소한 3주일에 1번은 하도록 하자.

신용도가 증가하는 모습

앗! 위기에 몰렸다

우두머리인 무사시와의 대결

군납금 모집

이것도 자원 봉사의 일종이다. 지금 시기는 독립군이 활동을 하는 시기인데 당시 깡패들은 정말 의적들이다. 군납금까지 주면서 조국의 독립을 위해 조금이나마 힘을 썼다. 군납금 모집을 소홀히 할 경우 나중에 이를 수습하기 위해 더많은 돈을 쓰게 된다. 따라서 군납금은 2주일에 한번 정도는 꼬박꼬박 꼬박 납부해 주자.

정보 수집에 관하여

정보 수집 역시도 게임을 하는데 중요한 사항 중의 하나이다. 정보 수집을 제대로 하지 않을 경우 정보를 얻을 수 없는 것도 문제이긴 하다. 하지만 더 큰 문제는 자신들의 정보가 외부로 유출되어 이를 복구하는데 큰 비용을 내게 된다.

따라서 1주일에 2번 정도는 정보 수집에 열을 올려야 한다. 정보 수집 내용이 모두 중요한 내용은 아니지만 현재 다른 조직들의 움직이는 상황을 자세히 알 수 있다. 또한 정보 수집을 하면 할수록 조직력이 2포인트씩 증가 되게 되므로, 조직을 단결하게 하는데 대단히 유리하다.

가장 중요한 무술수업

가장 중요한 스케줄 중 하나가 무술 수업이다. 이 무술 수업은 곧바로 전투에 영향을 미치기 때문이다. 하지만 정해진 자금으로 아무리 무술 수업을 하더라도 나중에 가서는 상당히 불리해 진다.

그래도 무술 수업은 최대한 많이 해 두어야 한다. 무술 수업을 게을리 했다가는 외각 지역 같은 곳에 적의 습격으로 부하들이 다치게 된다. 그럴 경우 피해 비용 등을 생각한다면 평소에 들어가는 비용보다 훨씬 많은 비용이 들어가게 된다. 이 무술 수업의 효과가 가장 주효하게 드러나는 것이 바로 격투 시에 체력 그래프이다. 만약 무술 수업을 충분히 해두지 않은 채 전투에 나서면 부하의 그래프가 절반밖에 되지 않는다. 그러면 여러 명의 조직원과 싸우는 전투에서 곧바로 아까운 부하 한 명을 잃게 된다. 따라서 아무리 강조해도 지나치지 않을 정도로 무술 수업만은 충실히 해 두도록 하자.

조직원들의 동태를 염두 하자

한 조직은 보스로만으로 운영되는 것이 아니다. 보스 아래 있는 조직원들을 잘 관리해야만 조직이 잘 돌아가게 된다. 조직원들에게 소홀히 하였을 경우 조직원들 사이에 내분이 일어난다. 내분이 일어나는 중요한 이유는 바로 조직력이 떨어지거나 사기가 떨어졌을 때이다.

이 조직력은 정찰 임무로서 높일 수 있으며 사기는 회식이나 보너스 지급으로 어느 정도 만회할 수 있다. 따라서 조직원들이 조직에 충성하도록 만들기 위해서는 잘 먹이고 그들을 잘 보살펴 주어야 한다.

특히 그들에게 지급되는 옷이나 신발 같은 생필품 류가 처음에는 아무것도 아닌 것으로 생각되지만 그 물품 하나 하나가 조직원들의 마음을 움직이는데 상당히 중요한 작용을 하게 된다. 또한 조직원들의 기강이 해이 해지면 적들에 급습을 당하게 된다. 급습은 주로 전투 훈련을 충실히 하지 않았을 경우에 나타나는데 방어력이나 공격력이 일정 수준 이하일 경우에 발생한다.

마지막으로 조직원들이 배신을 때릴 수 있다. 이들이 배신 때리는 경우는 조직력이 약했을 때에나 보스가 보스처럼 보이지 않을 때 그들은 배신을 때린다. 배신을 하게 되면 조직이 급격히 기울게 되므로 그들의 마음을 잡도록 하자. 그런데 가장 염두 해야 할 것은 그들의 마음을 회유하는데 들어가는 비용보다 나중에 문제가 발생해서 이를 해결하는데 드는 비용이 몇 배 많다는 것이다. 즉 소잃고 외양간 고치는 우를 범하지 말고 그들의 동태를 미리 파악해 가지고 그들의 충성심을 높이도록 하다.

그리고 그들의 동태는 자신의 참모한테 미리미리 이야기를 듣게 되니 그 참모의 이야기를 그대로

흘려 버리지 말고 항상 귀담아 듣도록 하자.

전반적인 게임 진행 테크닉

야화의 기본적인 스타일을 알았으면 이제 본격적으로 게임 진행을 해보자. 우선 스케줄을 잡아야 한다. 스케줄은 1주일 단위로 구성되며 처음은 1934년 1월 1일부터 시작된다. 각 날짜별로 해야 할 일을 결정할 수 있다.

그러나 자금이 모자랄 경우는 스케줄대로 진행할 수 없으며 보통 한 달에 한 번 정도는 다른 조직과 전투를 하게 된다. 일단 처음 지니고 있는 50만원을 어떻게 하면 유용하게 쓸 수 있을 가를 생각해 보자.

우선 상인들에게 얻는 상납금을 가장 많이 잡도록 하자. 그 이유는 현재로서는 얻을 수 있는 수입이 상납금뿐이기 때문이다. 그리고 정보 수집이나 무술 연습은 최소한 1주일에 1~2번은 해주어야만 조직을 원활히 운영할 수 있다. 또한 호응도를 높이기 위해서 군자금 지원 같은 활동을 해 두도록 한다. 그래야만 상인들이 별 반발 없이 상납금을 내준다. 또 가끔씩은 조직원들에게 회식을 시켜 주거나 보너스를 지급하도록 하자. 그러면 그들의 충성심을 높이고서 보스를 잘 따르게 할 수 있다. 그러면서 조직을 운영하다가 보면, 다른 조직과 전투를 벌이게 된다. 이때에는 본격 격투 게임으로 게임이 변모하게 되는데 전투가 훨씬 힘든 편이다. 그 이유는 아군 조직이 타 조직에 비해 공격력이나 방어력이 약한 편이기 때문이다.

따라서 일반적인 진행 방식으로 전투를 하다가는 그대로 죽을 수가 있다. 이때에는 여러 가지 무기 기술중 얍삽한 기술을 사용하여 적과 대적해야 한다. 무기 조작키를 자세히 보면, 승룡권같은 특수한 필살기가 있을 것이다.

이 필살기를 연속적으로 사용하며 적들을 궁지에 몰라서 계속 이길 수 있다. 그러나 한번 맞기 시작하면 게임의 버그인지는 몰라도 계속 맞게 된다. 따라서 적에게 틈을 주질 말아야 한다.

김두한의 경우는 승룡권이 장기이지만 시라소니의 경우는 발차기와 써머솔드 킥같은 발차기 기술이 주효하게 먹힌다. 아마 김두한으로 선택했다면 계속적으로 승룡권을 쓰면서 적을 코너에 몰아 세운다. 그러면 적은 코너에 막혀서 꼼짝하지 않고서 계속 맞게 된다. 이런 식으로 한 무더기를 무찌르고 나오면 다음 진행이 된다.

다음 진행에는 적이 앙심을 품고서 부대원의 부인을 납치하는 파렴치한 행동을 한다. 이때에 또 다시 전투를 벌이게 된다. 또한 어떤 집단과는 때로는 동맹을 맺게도 되는데, 이 경우에는 서로 관계를 돈독히 해야 한다.

이렇게 한 파벌 한 파벌을 정복하면서 경성 최고의 깡패가 도면 게임은 클리어 하게 된다. 게임 도중에는 자신의 애인인 향월이, 명월이와 놀았다고 싸움을 걸기도 하고 재미있는 장면이 무척 많이 나온다.

GAME OVER

게임 오버 장면. 영웅 김두한의 사진이

이름 : 병새는
나이 : 29세
성격 : ?
충성도 : 77
힘 : 78

이름 : 상하이박
나이 : ?
성격 : 인정이 많음
충성도 : 78
힘 : 85

이름 : 낙화유수
나이 : 40대 중반
성격 : 알 수 없다.
충성도 : 98
힘 : 58

조직원들 중 가장 강한 녀석을 선택하자

느린 반응을 하는 키조작 때문에 전투시 매우 어렵다

야화를 마치며……

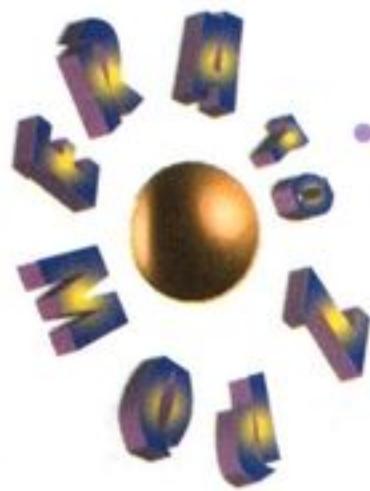
전체적으로 볼 때 게임의 외부적 시각에서만 본다면 [illegible] 게임의 치밀함이 상당히 [illegible] 편이다. SVGA 고해상도 컬러로 깔끔하게 [illegible] 그래픽이며, [illegible] 각기 개성 있는 캐릭터들을 [illegible].

특히 캐릭터 수만 해도 엄청나기 때문에 그 이름을 일일이 알기에는 벅찰 정도이다. 하지만 게임 내부적인 한가지 불만이라면 [illegible] 너무 늦기 때문에 전투 중에 [illegible] 맞는다. [illegible] 다른 게임이라면 몇 번 맞으면 다시 다음 동작으로 넘어가게 하는 [illegible] 이 게임은 그러한 [illegible] 반영했다.

게임의 난이도가 어렵기 때문이라고도 분석할 수 있다. 그리고 오른쪽으로 진행하다가 갑자기 왼쪽으로 진행할 때에도 그 몸의 [illegible] 속도가 너무 늦다. 그렇기 때문에 아예 한쪽 방향 [illegible] 공격하는 방법밖에 없다.

또 한가지 아쉬운 점은 전투 시에 나오는 캐릭터가 2명밖에 되질 않는 점이다. 물론 상대편 조직원의 수는 엄청난 반면 우리편 조직원의 수는 너무 없는 것이다. 그렇기 때문이 이러한 리얼 타임 전투에서는 상당히 밀릴 수밖에 없다.

마지막으로 지적하고 싶은 사항은 바로 세이브 기능이다. 세이브 파일을 다른 컴퓨터에서 옮겨서 진행하면 다운현상이 나는 버그가 있다. 게임 자체에서 고유 번호를 지정해서 그런지는 몰라도 다른 게임에서처럼 세이브가 원활하지 않다.

하지만 야화 자체로 보면 기획적인 면이나 그래픽, 사운드면에서 모두 국산 게임이라고는 생각이 들지 않을 정도로 화려하다. 하지만 이러한 세부적인 사항을 미처 수정하지 못한 채로 출시하였기 때문에 이러한 장점들이 단점에 비해 죽어 버리는 아쉬움이 있다. 앞으로 야화가 다음 버전에서 더 좋은 게임으로 출시될 것이라고 본다.

에임포인트 (Aim Point)

에 · 임 · 포 · 인 · 트

AIMPOINT

Active Tactical Role Playing Game

장 르	복합 장르
제작사	소프트맥스
유통사	미원정보기술
시스템 요구사항	486이상 / 램 8메가 이상 마우스 필수
발매일	10월 예정
가 격	미정
문의처	소프트맥스(02-598-2554)

❶ 브리핑화면
❷ 팀구성모드

새로운 장르, ATRPG란?

Active Tactical Role Playing Game의 약자로 액션과 전술성, 스토리성과 캐릭터성을 동시에 추구하는 새로운 장르이다. 이 장르의 베이스는 역시 RPG이며 액션 게임의 박진감과 긴장감을 유지하며 RPG의 캐릭터성과 이벤트를 복합한 것이 바로 ATRPG의 특징이다. ATRPG는 이러한 액션 RPG의 캐릭터를 동시에 여러명을 관리하여 서로의 협조체계와 나름대로의 AI(인공지능)을 바탕으로 게임을 풀어가는 밀리터리 RPG라고 할 수 있다. 반면에 여러 명의 캐릭터를 리얼타임으로 조작하게 되므로 각각의 유니트들을 최대한 효율적으로 관리하기 위한 다수 캐릭터의 전술적인 면이 첨가되어 결국 액션과 전술에 RPG가 복합된 장르의 게임이 되고 ATRPG라는 이름이 붙여지게 되었다

프롤로그

에임포인트는 게이머는 아버지의 뜻하지 않은 실종으로 MIT 박사과정 도중 갑작스럽게 귀국하여 우선 아버지의 절친한 친구였던 아-태 연합군 현역 소장인 강태완 장군을 찾아 도움을 청하게 된다. 세계 최대의 다국적 기업인 에다(E.E.D.A)에서 주임 연구원으로 재직하시던 아버지와의 소식이 끊어진 것은 2020년 2월. 뉴질랜드 소재의 에다 신기술연구소에서 연구활동을 하던 아버지는 세계 최고의 전파공학자로 명성이 높던 채진영 박사이다. 주위사람들의 말로는 연구소로 출근하시는 도중 실종되었다고 한다. 현지 경찰은 아버지의 자살이나 단순한 가출로 처리하였지만 저명한 과학자의 실종이 너무나도 조용하게 처리된다는 것이 무언가 음모가 숨겨진듯한 느낌이 든다.

서기 2020년 UN에 의한 세계질서는 세계각국의 지역이기주의에 의한 블럭화 현상으로 무너지고 5개의 거대한 지역 공동체간의 균형에 의해 재편되고 있었다. 한편 동아시아 지역과 오세아니아 지역을 중심으로 한 아-태 연합은 한국과 일본에 의해 개발된 「에듀라 시스템」이라는 무공해 차세대 에너지원을 이용하여 세계 중심으로의 위치를 굳혀가고 있었다. 바다에 건설된 6개의 에듀라 타워는 아-태 연합의 번영을 상징하는 아성이었으며 에듀라 시스템을 독점 관리, 보급하는 다국적 기업 에다(E.E.D.A)의 영향력은 확대되어만 갔다. 이런 상황에서 인도양에 설치된 에듀라 타워가 정체 불명의 군대에 의해 파괴되는 사건이 발생하고 이로인해 아랍연합과 아-태 연합간의 전쟁의 불길이 일기 시작했다.

소프트맥스에서 발매된 에임포인트~켈베로스 비망록은 ATRPG라는 신장르를 표방한 새로운 형태의 게임으로 다른 어떤게임과도 다른 독특한 특징을 가지고 있다. ATRPG란 Active Tactical Role Playing Game의 약자로 리얼타임 전략시뮬레이션의 시스템을 기본으로 롤플레잉성과 어드벤처성, 액션성을 추가한 새로운 장르이다. 플레이어는 게임의 진행에 따라 다양한 상황에 직면하게 되며 각기 다른방법으로 게임을 풀어나가야 한다.

게임의 흐름

에임포인트는 총 20개의 미션으로 이루어져 있으며 각 미션마다 브리핑과 팀원선택, 무기선택 모드가 있으며 미션의 끝에서는 각 캐릭터의 활약에 따른 경험치의 계산이 이루어진다.

브리핑

켈베로스의 사령부에서 작전의 내용에 관하여 브리핑을 받게 된다. 주로 강태완장군과 새해린 하사의 설명으로 이루어지는 미션 브리핑은 게임을 진행시켜 나가는데 필수적인 내용들로 구성되어 있다. 브리핑이 끝난 후에는 화면 우측하단의 NEXT버튼을 클릭하여 팀구성모드로 넘어가게 된다.

팀구성모드

각 임무의 특성에 맞춰 적절한 대원들로 조직된 팀을 구성해야 한다. 그러나 대규모 임무일 경우 3-40명정도의 인원이 투입되게 되므로 AUTO버튼을 이용하여 자동으로 팀구성을 하는 것이 좋다. 팀구성이 끝나면 각 팀별로 진형을 선택하여 주는 것이 가능하다.

팀구성이 끝난 후에는 화면 우측 하단의 NEXT버튼을 클릭하여 무기장착모드로 들어가게 된다.

에임포인트의 세계관

서기 2020년, UN에 의한 세계질서는 세계각국의 지역이기주의에 의한 블록화 현상으로 무너지고 5개의 거대한 지역공동체간의 균형에 의해 재편되고 있었다. 한편, 동아시아지역과 오세아니아지역을 중심으로한 아-태 연합은 한국과 일본에 의해 개발된 에듀라 시스템이라는 무공해의 차세대에너지원을 이용해 세계중심으로의 위치를 굳혀가고 있었다. 바다에 건설된 6개의 에듀라 타워는 아-태 연합의 번영을 상징하는 아성이었으며 에듀라시스템을 독점 관리, 보급하는 다국적 기업 에다(E. E. D. A)의 영향력은 확대되어만 갔다. 이런 상황에서 인도양에 설치된 에듀라 타워가 정체불명의 군대에 의해 파괴되는 사건이 발생하고 차세대에너지로 1차적인 피해를 입은 아랍연합과 아-태 연합간의 전쟁의 도화선이 된다.

특수부대 켈베로스

아태연합군소속 제 7특수부대의 별칭으로 한중일의 각국 특수부대에서 차출된 인원과 국지전에서 활약해온 용병들로 이루어진 엘리트부대로 소대규모전술에 능숙하며 요인암살, 후방혼란, 파괴공작 등 정규군이 할수없는 어려운 임무를 맡게된다. 플레이어는 이 켈베로스팀원을 지휘하여 여러가지 다양한 임무를 수행해 나가야 한다.팀원과 무기는 매 시나리오클리어후에 충원되며 전투불능의 치명적부상을 당한 동료는 미션 종료시 구출되어 기지로 귀환한 것으로 처리되기 때문에 전투로 인한 인원손실은 없다. 그러나

다른임무로 차출된 경우에는 MISSION ENTRY라고 캐릭터위에 표시되며 캐릭터를 그 임무에 투입할수 없다. 어떤 임무에 투입되어 특정한 포인트 (적군을 죽이거나 아이템을 습득)를 획득한 캐릭터는 미션클리어시 레벨업을 하는 일이 가능하다. 참고로 켈베로스의 어원은 그리스신화에서 지옥을 지키는 머리가 셋달린 늑대를 뜻한다.

러시아 어느 세력에도 속하지 않고 독자/중립의 입장을 고수해 오고 있지만 여전히 경제문제는 개선되지 못한 상태. 그러나, 전통적으로 막강한 군사력을 바탕으로 세계적인 영향력을 행사하고 있다.

NAFTA
경제적인 이유로 설정된 북미자유무역지대(NAFTA)는 다른지역의 통합움직임에 대항하여 군사적인 성격을 갖게 되었다. 그러나 다른지역의 지역동맹체와는 달리 미국의 영향력이 워낙 강하기 때문에 특별한 이유가 없는 한 공동군사작전 등은 잘 이루어 지지 않으며 주로 미군에 의한 단독군사행동이 주를 이루고 있다.

미션 1

미션 진행

1. 훈련장

첫 번째 실전에 앞서 실제장소를 가상으로 꾸며놓은 훈련장에서 모의작전훈련이 진행된다. 이곳에서는 특별한 게임진행보다는 조작방법과 아이템의 사용방법을 익히는 것에 주력하자.

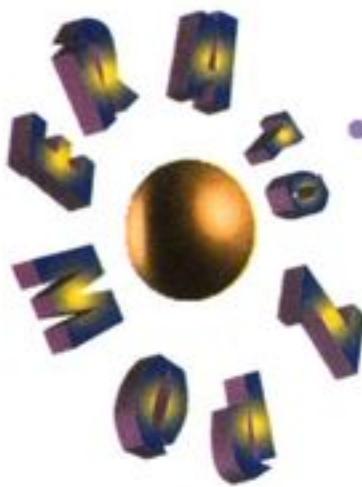
2. 아르고스아이 파괴작전

훈련을 마치면 실질적인 첫번째 스테이지인 아르고스아이 파괴작전에 나서게 된다. 아-태연합과 이슬람연합과의 초기공중전은 이슬람연합의 방공시스템과 신형전투기의 활약으로 아-태연합에 불리하게 진행되고 켈베로스는 아라비아반도 끝에 위치한 이슬람의 전진 레이더기지 아르고스아이 를 공격하게 된다. A,B,C의 3가지 팀이 투입되는데 첫 번째 팀이 기지의 서쪽 출입구를 통하여 내부로 진입하여 기지의 방어시스템을 마비시킨후 나머지팀들이 신형 ECM기와 레이더 시스템을 파괴하면 된다.

3. 지하공군기지파괴작전

적의 신형전투기를 파괴하기 위하여 켈베로스들은 지하건조된 이슬람의 지하공군기지를 습격하는 임무를 수행한다.전투를 시작하여 경비병과 엔지니어들을 처리하며 전진하다 보면 기지 동쪽끝에서 엘리베이터를 이용해 지하로 내려갈 수 있다.그러나,엘리베이터 이용을 위해서는 ID카드가 필요하므로 근처의 엔지니어의 시체를 뒤져 ID카드를 찾아내야 한다. 지하역시 엔지니어와 경비병들이 있는데 어느 정도 적을 처리한 후 서쪽의 출구 근처로 가면 트럭에서 엔지니어가 튀어나와 중앙통제실로 통하는 문의 위치를 가르켜 주게 된다.

미션 2

미션 3

4. 샘사이트파괴

아군의 원활한 공군작전을 위해 각지에 위치한 대공미사일(SAM)들을 파괴하는 것이 이번임무. 샘사이트주위에는 전자지뢰들이 매설되어 있는데 대원중 조와 에이브럼이 있다면 제어센터의 컴퓨터를 해킹하여 지뢰를 자폭시킬수 있다. 샘 사이트는 총 5군데가 있는데 모두 파괴시킨후 집결지로 모이는 도중에 적의 매복병력이 있으므로 주의하도록 한다.

5. 해안포대파괴

아군의 상륙작전에 앞서 해안에 설치된 대형 포대를 파괴하기위해 잠입한 켈베로스. 시작지점의 남쪽에 위치한 적재소를 습격하여 경비병력을 유인한 사이 공격조가 포대를 파괴하도록한다.

6. 신무기제조공장

상륙작전의 성공으로 거점확보에는 성공하였지만 적의 신무기의 등장으로 지상군은 고전을 면치 못한다. 이에따라 켈베로스들이 신무기제조공장에 투입되어 생산설비를 파괴시키는 임무를 수행하게 된다. 이 임무는 주인공 낭천이 단신으로 적의 기지에 투입되어 방어센터를 제압하여 다른조의 침입을 도와야 한다. 단 한명의 캐릭터를 효율적으로 이용하는 것이 핵심.

7. 수송열차습격

전쟁에 불참을 선언한 이란으로부터 군수물자가 이송된다는 정보를 입수한 켈베로스는 열차를 습격하여 화물을 탈취할 계획을 세운다. 1개조 임무에 투입되며 열차의 방어병력을 제거하고 신무기를 파괴하면 임무완료

8. 힐튼호텔

아군에 망명을 신청한 사우디의 고급관리를 납치를 위장하여 무사히 데려오는 것이 이번임무. 사복으로 위장하여 잠입한 6명의 대원은 오직 나이프와 권총만으로 임무를 수행해야 한다. 호텔카페에서 집결하여 27층의 알 하센이 묶고 있는 27층으로 올라가면 사방엔 시체들이 널려있는 이상한 분위기이다. 호텔객실 곳곳을 조사한 후 알 하센의 방으로 들어가면 어쌔신들의 습격을 받게 된다. 이들을 제압한후 객실을 살펴보면 알하센의 시체는 보이지 않는다. 그가 자객들에게 암살당하기 전에 구해

내는 것이 이번임무의 포인트.

9. 자심왕자구출

사우디는 현재 쿠데타로 정권을 잡은 알자비드정권에 의해 전쟁을 치루고 있다. 아-태연합군은 사우드왕가의 정식후계자인 자심왕자를 지원하기로 결정하고 알 하센의 도움으로 자심왕자와의 비밀접선을 시도한다. 그러나, 켈베로스들이 도착하였을 때는 왠일인지 이슬람군이 자심왕자를 포위하고 기다리고 있다. 이전 미션과는 반대로 전쟁에 가까운 대규모 전투가 진행된다. 자심왕자가 당하기전에 구해야 하므로 어느정도의 피해를 감수하고서라도 최대한 빨리 포위망을 돌파하자.

특수부대 켈베로스

재갈

채혜린

박기찬

강태완

카자마 미키

카자마 류이치

10. 알 자비드암살

지루하게 이어지는 전쟁을 마무리짓기 위하여 아-태연합사령부는 전쟁의 주체인 사우디의 독재자 알 자비드를 암살하는 계획을 승인한다. 그 적임자로 켈베로스가 지목되어 대통령관저로 잠입하게 되는데 관저내부로 들어가기전에 정원곳곳에 방해전파발생기를 설치하여 적의 병력이 몰려오는 것을 막아야 한다.

11. 리모주위성기지

알 자비드로부터 이 전쟁의 배후에는 유럽연합이 있으며 강력한 위성병기로 아시아의 지진대를 공격하려 한다는 정보를 얻은 켈베로스는 급히 수배한 스텔스기를 이용하여 에이스 1팀만 급히 이곳으로 급파된다. 그러나 위성에 관련된 이야기는 적의 함정이었고 대원들은 모두 사로잡히게 된다.

12 .켈베로스기지

낭천들이 프랑스 리모주로 떠난지 얼마후 정체불명의 군인들에게 켈베로스기지가 습격당하고 채혜린이 납치되게 된다.플레이어는 몇 명안되는 켈베로스들을 움직여 적의 진격을 저지하여 강태완장군이 탈출할 시간을 벌어주어야 한다. 강장군을 기지 서북쪽의 엘리베이터를 이용해 탈출시키면 미션 임무는 완성. 그러나 기지가 파괴되는 모습을 지켜보아야만한다. 이후부터 켈베로스는 비행기를 이용한 공중기지를 사용하게 된다.

13. 연습장

리모주사건으로 유럽연합이 전쟁에 뛰어든 3개월후 켈베로스에는 새로운 요원들이 증원되고 이들의 능력을 테스트해보기 위한 훈련연습이 계속된다.

14. 수에즈운하

유럽군이 장악하고 있는 수에즈운하를 통해 아군의 함대를 통과시키기 위하여 수에즈로 투입되는 켈베로스 통제실을 장악하여 수문을 연후 뒤이어 도착하는 아군을 도와 적을 전멸시킨후 집결지에 모이면 미션 클리어.

15. 오리엔트특급

에다의 관계자가 열차편을 통해 유럽으로 향한다는 정보를 입수한 켈베로스는 그를 납치하기 위해 달리는 열차로 침입한다.이 열차는 민간인들도 탑승하고 있기 때문에 주의를 요한다.

16. 수용소

에다관계자의 정보로 포로로 잡힌 아군의 정예병들이 감금되어 있는 수용소의 위치를 알아낸 강장군은 이들의 구출을 명령한다. 잠입조에 의해 방어시스템을 파괴한후 트레일러를 이용하여 감옥입구로 돌격한후 경비병력을 제거한후 포로들을 구하면 된다. 그러나 수용소내에는 낭천과 채혜린은 존재하지 않는다. 한편,수용소밖으로 빠져나올무렵 갑자기 낭천과 정체불명의 군인들이 나타나 켈베로스들을 습격한다.

17. 오키나와

채혜린으로부터의 긴급전문을 수신한 강태완 장군은 지난번에 나타난 낭천과 정체불명의 군인들이 에다에서 만든 클론(복제인간)들이라는 것을 알아낸다. 그리고 그 본거지가 오키나와라는 것을 알아내어 켈베로스를 파견한다. 그러나,클론 연구소의 정확한 위치를 모르는 대원들은 노부토리회장에 반대하는 에다의 한국계 요원들의 도움을 받아야 한다.

18. 에듀라 타워

에다의 첩보원 노승한의 도움으로 낭천등을 구한 켈베로스들은 에다의 노부토리회장이 음모의 주관자라는 알게되며 그가 있는 에다 본사 사옥을 공격하여 노부토리가 추진중인 에임포인트 프로젝트를 저지하여야 한다. 에임포인트 프로젝트란 전 세계 6곳의 지진취약지점을 에다가 비밀리에 개발한 공격위성 몰니르를 이용하여 동시에 공격하여 범세계적인 공황을 일으켜 에다 중심의 새로운 세계질서를 구축하려는 계획이다. 이를 저지하기 위해 에다의 본거지인 휴먼에덴을 공격하기 위한 계획이 수립되고 휴먼에덴의 에너지원인 에듀라타워 2호기를 먼저 공격하기로 한다.

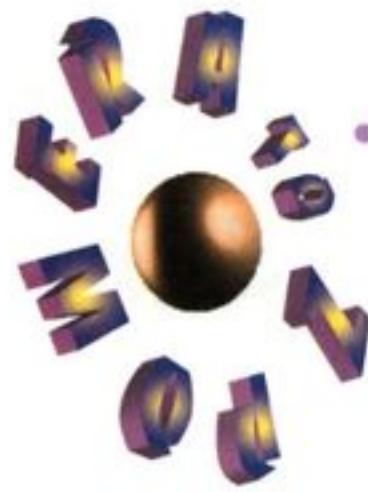
19. 휴먼에덴

휴먼에덴으로 공수된 켈베로스들은 에다 사옥으로 통하는 고가도로상에서 에다의 펜턴솔져들과 맞붙는다. 사방에 전력이 분산되어 있으므로 이들을 모으는 것이 급선무. 어느정도 전력이 집결되면 적을 하나하나 각개격파해 나가도록 한다.

20. 에다본사

고가도로는 에다사옥의 10층로비로 연결되어 있는데 적들의 방어가 견고하다.적을 죽여 ID카드를 찾은 후 엘리베이터를 이용하는 방식으로 최상층의 노부토리집무실로 진입하여 노부토리와 켈베로스의 배신자 신지를 제거하고 몰니르위성의 목표를 에다사옥으로 맞춘후 50분안에 사옥을 탈출하면 임무를 완수할수 있다. 그러나 사옥 입구에는 클론낭천이 가로막고 있는데 상당히 강력하므로 고전이 예상되지만 어느정도 시간이 흐르면 진짜 낭천이 도와주러 등장하므로 그 타이밍을 놓치지 말도록 한다.

에임포인트의 음악

이은호 - 28세로 서울예전 작곡과를 졸업했다. 그룹 「피노키오」의 키보드 주자로 에임포인트의 배경음악을 담당했다. 그는 처음에 주문받은 것은 락 분위기의 음악이었지만 일부러 특정 장르에 구애받지 않고 여러 분위기로 시도했다고 한다. 특히 댄스음악에서 루핑(LOOPING)을 쓰고 전체적인 분위기는 키타와 키보드의 락적인 분위기를 살렸다.

megarace 2

메가레이스2 (MegaRace2)

장 르	아케이드
제작사	SCI-TECH
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486이상 / 램 8메가 이상
발매일	10월 예정
가 격	46,200원
문의처	쌍용(02-270-8946)

❶ 질주하는 레이싱 카들

❷ 달나라에서도 레이싱이 열린다

프롤로그

이제 레이스 게임도 단순히 레이스 경기만을 전달하지 않는다. 차량에서 미사일이 나가고 지뢰가 나가고 때로는 차량이 폭격을 맞아 레이스를 할 수 없을 정도로 박살이 난다. 이 살기가 넘쳐흐르는 레이스 경기가 미래에 열리고 있다. 이제 게이머에게 달린 선택은 어떤 수단을 강구하더라도 좋은 성적을 얻어야만 한다. 악착같이 다른 차량을 트랙 밖으로 밀어내더라도 명예를 위해 최선을 다해 보자.

각 키의 용도

키	용도
〈Enter〉	차량의 뒤편으로 발사되는 지뢰나 오일같은 무기를 발사한다
〈Space Bar〉	장착되어 있는 무기 발사
〈ESC〉	게임 도중 메뉴를 불러서 게임 장면을 리플레이 해보거나 게임을 마치고 메인 메뉴로 나올 수 있다
↑	차량의 속도를 증가시킨다
←→	차량을 왼쪽 오른쪽으로 회전시킨다
↓	브레이크를 밟는다

지금 게이머가 진행하는 상황은 쇼프로에서 생중계되고 있다

메가 레이스 2를 하면서 가장 재미있는 점은 현재 게이머가 진행하는 상황이 곧바로 TV로 생중계되고 있다는 것이다. 게임 초반이나 게임을 마칠 때마다 나오는 쇼프로 담당자의 동영상 화면은 너무나 코믹하다.

특히 좋은 성적을 냈을 때에 관중들과 함께 칭찬의 목소리를 내지만 나쁜 성적을 냈을 때는 아쉬워한다. 그리고 그 진행자 옆에 나오는 아리따운 여자 탤런트도 갖가지 신기한 복장을 입고 나와서 분위기를 돋구어 준다.

그리고 게임이 미국 TV에서 주로 방영하는 상품 스타일의 쇼프로이므로 상위권에 들면 보너스 상품을 준다. 이 보너스 상품 역시 베일에 가려 놓았다가, 게이머가 선택하는 문에 따라 그 희비가 엇갈린다. 가장 낮은 상품은 지뢰나 미사일 한 개이고 나중에 가서는 자동차도 상품으로 주는데 이 정도 걸릴 확률은 극히 낮은 편이다.

차량 선택에 관하여

처음 게이머에게 주어지는 돈은 25000뿐이다. 가장 낮은 레벨의 차량도 20000이나 되므로 경비가 빠듯할 것이다. 그러나 그 차량을 차례대로 클릭하다보면 너무나 성능 좋은 차량들을 볼 수 있을 것이다.

그러나 그림에 떡밖에 되지 않는다. 이러한 차량들은 50000을 넘기기가 예사이며 70000이상 되는 차량도 있다. 이 차량의 장점은 기본 옵션으로 강화 샤시나 초강력 엔진, 파워 미사일 같은 무기들이 장착되어 있다.

하지만 이 정도 차량을 구입하기 위해서는 꼬박 돈을 모아서도 CD 2째장이 넘어가야 구입할 수 있을 것이다. 따라서 게이머는 20000수준의 차량 3~4대 중에서 하나를 선택해야 한다. 각 차량도 그 스피드나 특성이 다르다.

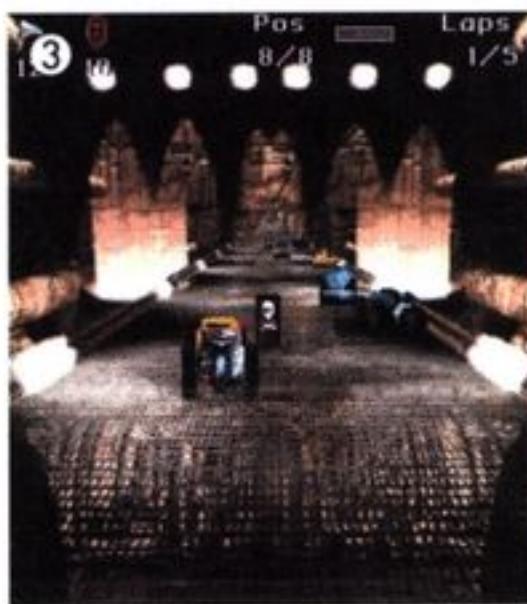
야기서 눈여겨볼 것은 스피드가 빠른 차량일수록 연료 방식이 다르다는 점이다. 즉 스피드가 빠른 차량은 좀 신기한 연료를 사용하

기 때문에, 연료가 감소하는 속도가 빨라지게 된다. 또 차량 샤시도 가벼운 재질을 사용하였기 때문에, 약한 편이다. 그러므로 그 상관 관계를 잘 염두하여 차량을 선택하기 바란다.

우선 차량을 꾸며 보자

게임을 실행한 다음에 메인 메뉴가 나오면 곧바로 깃발이 나오는 아이콘에 클릭 하지 말자. 이 메뉴는 보통때 현재 설정된 차량으로 게임을 진행하겠다는 의사로 받아들여지게 된다. 따라서 초기에 이 메뉴에 들어가게 되면 차량 선택을 한 후에 차량에 장착하는 옵션을 장착할 수 있다.

먼저 메가 레이스 2의 경우에는 크게 3가지 종류의 미사일이 장착 가능하다. 빨간색-은색-노란색 순으로 그 강도가 정해진다. 그리고 성능이 좋을수록 유도 미사일 장치까지 부착되어 있기 때문에 명중률이 높다.

하지만 성능이 좋은 미사일수록 개당 가격이 비싸지기 때문에 굳이 추천하고 싶지는 않다. 게임 초기 시에는 기본치로 많은 양의

미사일이 장착되어 있기 때문에 미사일은 굳이 보충하라고 하지는 않겠다. 그리고 디폴트 값으로 차량에 장착되어 있는 미사일 발사기는 은색과 노란색 두 종류이다.

그런데 게이머가 굳이 빨간 색의 미사일을 쏘고 싶다면 그 두 개의 발사기중 하나를 제거해야 한다. 그리고 나서 그 자리에 빨간색 미사일을 쏘는 발사 장치를 구입한 후에 미사일을 낱개로 따로 구입해야 한다.

미사일 정비가 끝났으면 이제 가장 중요한 지뢰를 살펴보자. 메가 레이스 2에 나오는 무기 중 가장 효능이 좋은 장비가 바로 지뢰이다. 그 이유는 뒤로 발사되는데 뒤따라오는 차량이 이 지뢰를 밟으면 차량의 속도가 저하될 뿐 아니라 차량 보호막에 큰 손상을 입는다. 그러므로 게임 후반부에 가서 순위를 지키려고 할 때에 이 지뢰를 한발 한발 발사하면 뒤 차량이 더 이상 접근할 수 없게 된다.

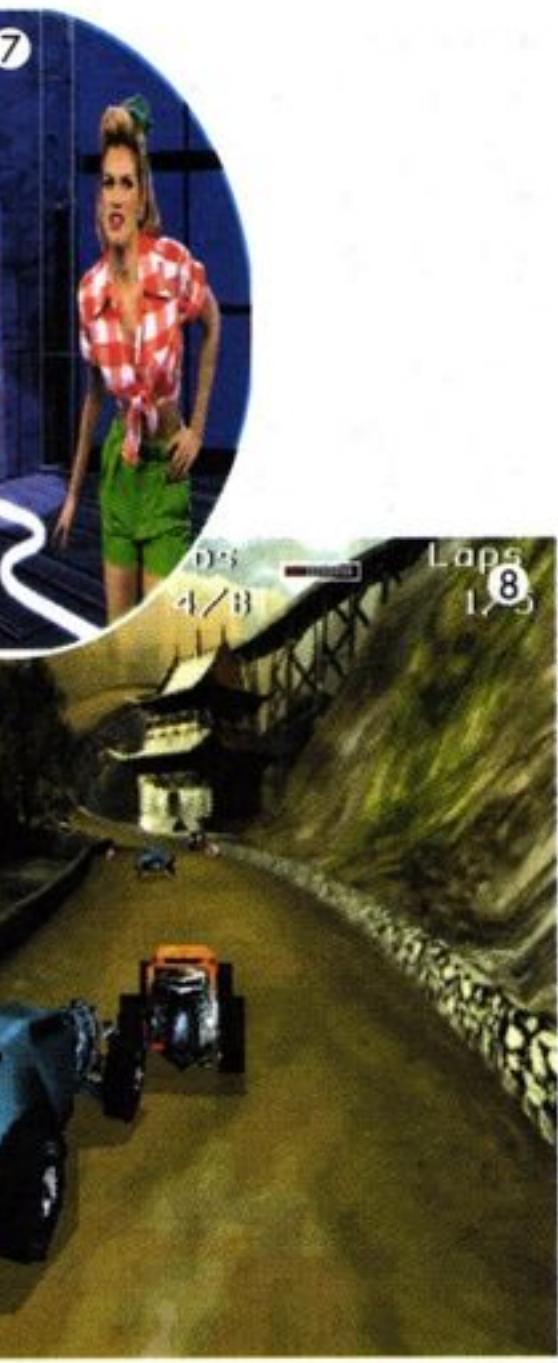
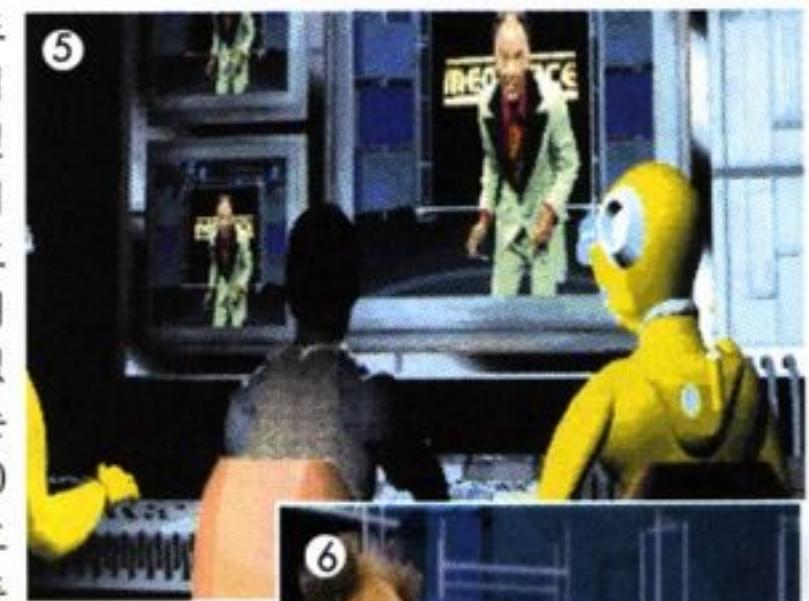
게임 초기치로는 2개만 있는데, 최대 10개까지 장착할 수 있다. 차량 구입비로 남은 5000을 이 지뢰 구입비로 사용하도록 하자. 그 외에로 오일 같은 장비가 있는데, 사용에 큰 효과는 없는 편이다. 굳이 사용하려고 한다면 나중에 보너스 코너 등에서 상품을 수령했을 때나 사용해 보기 바란다.

마지막으로 가장 중요한 것이 바로 차체 보호대이다. 워낙 격렬한 레이싱 경기이다 보니 차체 보호막은 상당히 중요하다. 특히 에너지 바가 차량간의 충돌이나 상대편이 쏜 미사일, 장애물 등에 의해 떨어질 경우 게임이 오버가 된다.

그러므로 에너지 바를 보호하기 위해서는 이 차체 보호대가 필수 장비이다. 이를 장착하게 되면 일단 보호대가 파손될 때까지 에너지 게이지가 내려가는 것을 막아 준다. 장비 구입비도 1500인데 효과에 비한다면 상당히 중요하다. 나중에 가서 자금이 모자랄 때는 무기 구입보다도 이 보호 장비를 구입할 것을 권장하고 싶다. 그리고 스테이지를 끝나면 이 보호 장비의 게이지도 내려간 것을 볼 수 있을 것이다 .이때에는 구입비의 반값인 750만 내면 다시 보호 장비의 게이지를 풀로 충전시켜 준다.

스테이지의 구성

메가 레이스 2는 미래에서 벌어지는 레이싱 경기를 다루고 있다. 따라서 크게 6~7개 정도의 스테이지로 구성되어 있으며 각 스테이지 안에는 3라운드씩이 속해 있다. 스테이지 1에서는 그 순위 싸움이 약한 편이지만 스테이지 2 이후부터는 상당히 치열하다. 예를 들어 라운드 1과 라운드 2의 성적을 평균 내어서 종합 4위 내에 들지 못하면 3라운드에 진행하지 못하므로 한 라운드마다 최선을 다해야 한다. 물론 상위권에 든 사람에게는 상금과 함께 보너스 상품도 함께 수여한다.

라운드 1과 라운드 2를 통과하였으면 3라운드에서는 상위 4차량이 경합을 벌인다. 이때에는 무기가 장착됨 없이 레이싱 자체로 경기가 펼쳐지게 된다. 여기서 상위 2위 내에 들지 못하면 그대로 탈락하므로 라운드 내내 한 경기도 놓칠 수 없다. 이렇게 3라운드를 끝내면 다음 스테이지로 넘어가게 된다. 스테이지 배경은 주로 미래 사회를 다루고 있으며 티베트 고원부터 달나라까지 다양하다. 각 스테이지마다 특색 있는 코스가 진행되므로 그 묘미에 푹 빠져들고 말 것이다.

❸ 앗! 폭탄을 조심하자
❹ 차량들이 몰린 모습
❺ 레이싱 장면은 모두 생중계된다
❻ 미스 유니버스 아가씨까지도 등장한다
❼ 보너스 상품을 준다
❽ 티베트의 사원들을 구경하면서 레이스를 펼쳐 보자

데드리 스카이즈 (Deadly Skies)

장 르	아케이드
제작사	JVC
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486이상 / 램 8메가 이상
발매일	10월 예정
가 격	44,000원
문의처	쌍용(02-270-8946)

프롤로그

에어리어 88이라는 만화를 좋아할만한 게이머라면 이 게임을 무척 재미있게 할 것이다. 에어리어 88이란 일본 만화를 본 사람이라면 세계 각지에서 모인 용병들이 모여 적을 타진하고 그 상금으로 얻은 액수로 자신의 전투기를 업그레이드를 하는 것을 보았을 것이다.

이 데들리 스카이는 바로 에어리어 88을 게임화 시킨 것이다. 물론 에어리어 88이란 게임이 게임기용으로는 출시된 적이 있으나 PC용은 이번에 처음이다. 그런데 가장 놀랄 만한 것은 일반 비행 시뮬레이션 게임이 아니라 바로 아케이드 스타일의 게임이라는데 있다. 바로 애프터 버너 같은 스타일로 게이머는 대전 액션 게임을 벌이는 것이다. 즉 대전 액션 게임의 명작이라고 할 수 있는 스트리트 파이터 2는 길거리에서 서로 대전을 벌였지만 이 게임은 하늘에서 공중전을 벌이면서 대전을 하는 것이다.

따라서 게이머의 비행술과 무기 다루는 기술이 합쳐져야만 모든

메인 메뉴

캐릭터를 이기고서 게임을 클리어할 수 있다. 게임에는 총 8명의 캐릭터가 등장한다. 각 캐릭터마다 갖고 있는 장기가 다르고 갖고 있는 전투기 또한 모두 다르다. 중국 조종사의 경우 미그 29기를 갖고 있고, 중동에서 온 조종사는 미라지를 갖고 있다. 또 미국에서 온 조종사는 F-4부터 최신예 YF-22까지 모든 기종을 갖고 있다. 따라서 게이머는 그 동안 딱딱한 비행 시뮬레이션 게임을 하다가 본격적으로 편안한 아케이드 게임에서 모든 전투기를 몰아 볼 수 있을 것이다.

또한 게임에서는 멀티 플레이 모드가 가능하므로 모뎀 플레이 기능도 가능하다. 따라서 모뎀을 이용하여 멀리 있는 친구와 함께 전투를 벌여 보는 것도 상당히 재미있을 것이다.

메인 메뉴 안내

Start Game

게임에 들어가는 곳이다. 메뉴를 선택한 다음에는 플레이어 1과 플레이어 2의 조종사를 고르게 된다. 각 조종사의 특징은 잠시 후에 설명하겠으니 그 자료를 참고하여 최고의 파일럿과 전투기를 고르기 바란다.

Start Multiplayer Game

멀티 플레이어 모드로서 모뎀 플레이가 가능하다. 일단 모뎀 속도와 포트 등을 세팅한 다음에 어느 쪽이 호스트 컴퓨터가 될 것인가를 결정하면 된다. 다른 게임에 비해 세팅 과정이 간단한 편이므로 별 무리 없이 세팅을 마칠 수 있을 것이다.

Options

옵션 메뉴이다. 이 옵션 메뉴에서는 그래픽과 관련된 사항을 세팅할 수 있다. 해상도에 있어서 320x200, 320x400, 640x400의 3가지 모드를 선택할 수 있다. 자신의 시스템의 메모리가 16메가 이상이라면 최고 해상도 모드로 해도 게임 하는데는 별 무리가 없다. 게임 초기 시에 [illegible] 값은 320x200이므로 해상도에 [illegible] 지 말고 이곳에서 해상도를 고치도록 하자. 그리고 디테일의 감도도 HIGH와 LOW의 두 가지로 나누어 설정할 수 있다.

High Score

본 게임은 아케이드 게임이므로 게이머가 진행한 성과에 따라 점수를 주어진다. 그 점수가 높은 파일럿과 그의 전투기가 이곳에 기록되게 된다.

Credits

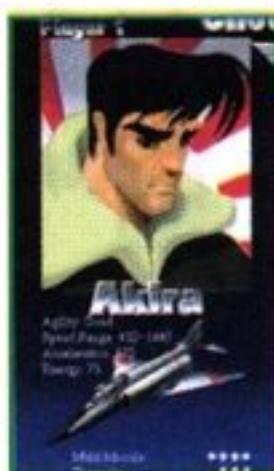
게임에 대한 간략한 소개와 제작진들의 이름이 나와 있다.

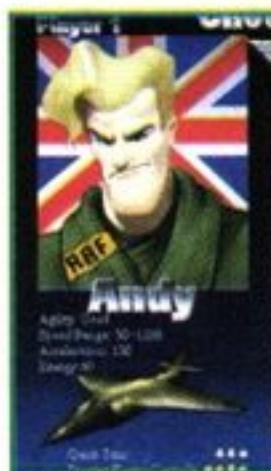
Quit

게임을 마치고 도스로 나간다.

키조작

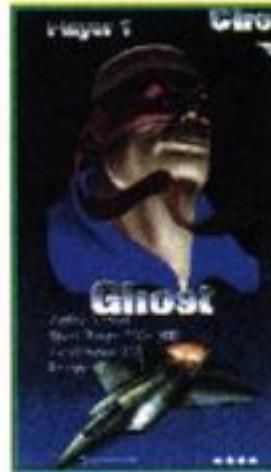
키	기능
↓	고도 하강
↑	고도 상승
←	좌선회
→	우선회
Space Bar	캐논포 발사
Enter	미사일 발사

각 캐릭터의 특징과 필살기

아키라 (Akira)

민첩성	좋음
스피드	432-1440
가속력	175
에너지	75%
조종 전투기 기종	F-4 팬텀
필살기 #1 (멀티 미사일)	←↑↑→
필살기 #2 (터말)	↓↓↓

앤디 (Andy)

민첩성	좋음
스피드	50-1200
가속력	150
에너지	60%
조종 전투기 기종	AV-8 해리어
필살기 #1 (퀵턴)	↓↓←
필살기 #2 (적 컨트롤 교란 기술)	←↑↓→

브루스 (Bruce)

민첩성	보통
스피드	648-1692
가속력	163
에너지	80%
조종 전투기 기종	F-14 톰캣
필살기 #1(코브라)	↑↑→
필살기 #2(피스트 오브 파이어)	←↑←↑

고스트 (Ghost)

민첩성	보통
스피드	720-1800
가속력	125
에너지	90%
조종 전투기 기종	YF-22
필살기 #1 (사라짐)	→←→↑
필살기 #2 (멀티 미사일)	←↑↑→

헬레나 (Helena)

민첩성	좋음
스피드	432-1548
가속력	168
에너지	80%
조종 전투기 기종	F-16 팔콘
필살기 #1(피스트 오브 파이어)	←↑←↑
필살기 #2(적 컨트롤 교란 기술)	←↑↓→

아이작 (Isaac)

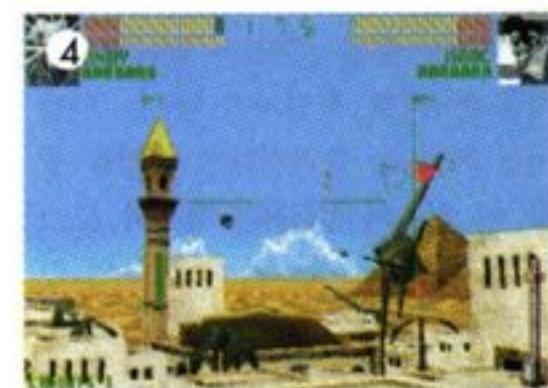
민첩성	최고
스피드	432-1400
가속력	100
에너지	60%
조종 전투기 기종	F-1 미라지
필살기 #1 (데빌 스핀)	←↓↑→
필살기 #2 (퀵 루프)	↑←←↑

메이 메이 (Mei Mei)

민첩성	좋음
스피드	540-1620
가속력	163
에너지	80%
조종 전투기 기종	미그 29
필살기 #1 (클락킹)	→←→←
필살기 #2 (퀵턴)	↓↓←

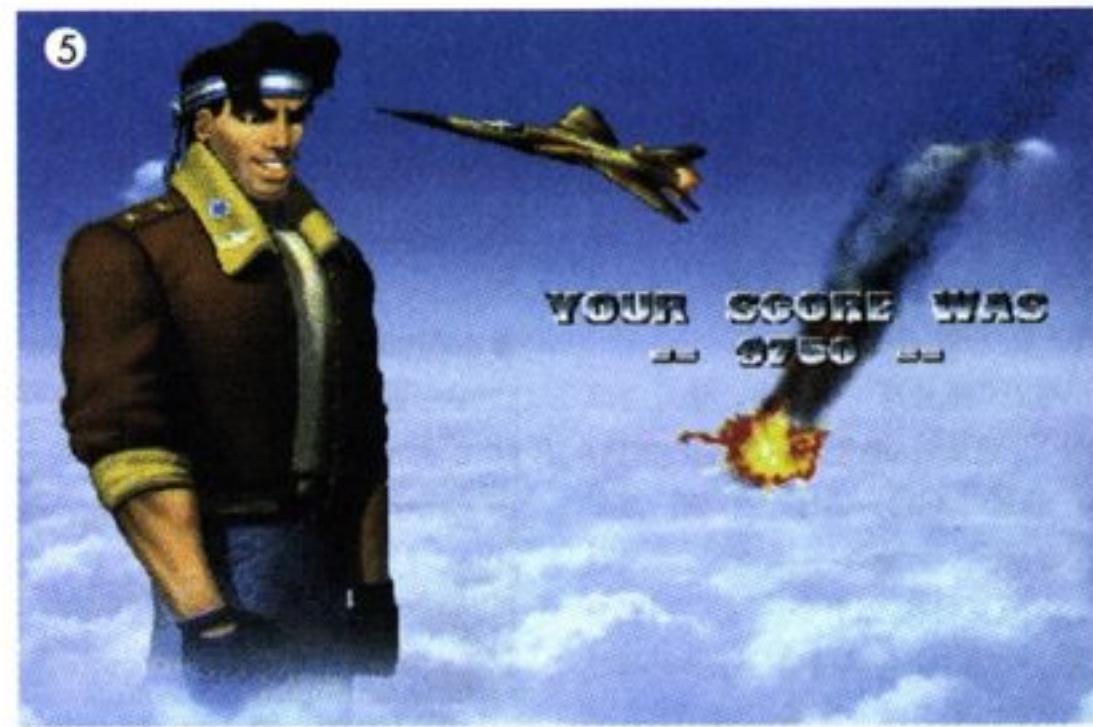
윌리엄 (William)

민첩성	좋음
스피드	720-1620
가속력	175
에너지	85%
조종 전투기 기종	F-15 이글
필살기 #1 (에어 포켓)	↑↑↑
필살기 #2 (코브라)	↑↑↓

❶ 대전 화면
❷ 카메라 시점이 변한다
❸ 애프터 버너의 한 장면 같다
❹ 이스라엘 거점을 파괴하자
❺ 스코어표

몇가지 테크닉

1 전투기 선택에 신중을 기울이자. 각 조종사들의 제원표를 보면 각기 특성이 다르다는 것을 볼 수 있다. 보통 어느 한쪽이 강하면 다른 한쪽은 죽게 마련이다. 하지만 전투에서는 다양한 장기를 가진 자가 유리하다. 따라서 전체적인 표를 보면서 여러 가지 부분이 대체로 강한 파일럿을 선택하는 것이 유리하다.

2 시간을 끌지 말고 미사일 몇방에 제거할 수 있도록 한다. 게임은 속전속결로 진행해야 유리하다. 따라서 굳이 시간을 끌면서 턴을 하지 말고 타겟을 잡은 뒤 가까이 다가가 미사일을 몇방 날려주자. 아니면 그 캐릭터만의 필살기를 사용하는 것도 좋을 것이다.

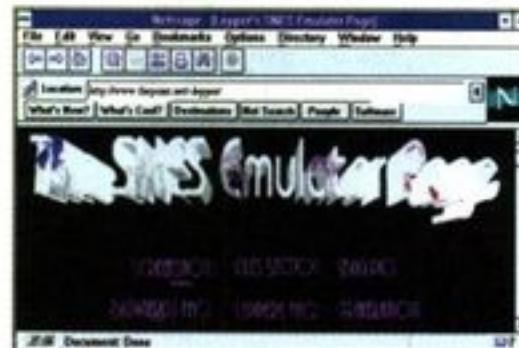
PC로 즐기는 비디오 게임! 에뮬레이터연구

처음 미니컴보이 에뮬레이터가 나왔을 때의 엄청난 반응을 아직도 기억한다. 그때는 비록 높은 사양의 PC가 요구되었고 게임도 많지 않았지만 이젠 미니컴보이 에뮬레이터의 성능도 좋아지고 게임도 100여개를 넘어서고 있어 에뮬레이터도 이젠 어엿한 PC 게임의 한분야로 자리잡게 되었다.

에뮬레이터의 종류

가장 보편적인 에뮬레이터는 역시 미니컴보이(VGB)이다. VGB는 확장자가 gb로 된 게임을 실행시키며 이것은 게임보이(game Boy)의 약자이다. 또한 SPW는 슈퍼컴보이 에뮬레이터로 확장자가 sfc로 만들어진 게임 등 슈퍼컴보이 게임을 즐길 수 있으며 VGB는 윈도와 도스에서 자유롭게 사용할 수 있는데 반하여 슈퍼컴보이 에뮬레이터는 아직 팬티엄급의 높은 사양의 PC를 요구하며 윈도에서만 사용이 가능하다. VGB는 물론 흑백이며 슈퍼컴보이용 에뮬레이터는 RGB 모니터 이상의 화질을 보여주기 때문에 그 화려한 색상은 TV나 일반 모니터의 수준을 훨씬 뛰어 넘기 때문에 색다른 기분을 느낄 수 있다.

세가 에뮬레이터로는 세가마크(삼성 겜보이-SMS)와 게임기어(핸디 겜보이-GG) 에뮬레이터가 있으며 SMS는 sms라는 확장자를 가진 삼성 겜보이용 게임을 즐길 수 있고 GG는 MG나 MASSAGE등의 세가 에뮬레이터로 게임을 즐길 수 있다.

또한 에뮬레이터의 사용법은 보통 에뮬레이터 프로그램과 게임을 같이 써주고 실행시키면 되는데 예를들어 미니컴보이 「파이널 판타지 3」를 하고 싶다면 우선 VGB 프로그램과 FF3.GB를 구하여 같은 디렉토리에 넣고 VGB.EXE FF3.GB와 같이 쓴 후에 실행시키면 게임을 즐길 수 있다. 도스용 에뮬레이터는 대부분 이러한 식으로 게임을 실행시키며 세가 에뮬레이터인 MASSAGE는 massage /frame 숫자(5가 적당함)와 게임 파일명을 차례로 쓴 후에 자신의 기호에 맞게 사용할 수도 있다. 그외에도 패밀리 에뮬로 INES와 FA-SOFAMI 등 여러가지가 있으며 한때 플레이 스테이션용 에뮬레이터가 등장했다는 소문도 있었지만 그것은 CD 카피용 유틸리티일 뿐 에뮬레이터는 아니고 아직 차세대기의 에뮬레이터는 시기상조라는 느낌이 든다.

⬇ 슈퍼컴보이 에뮬 사이트

인터넷에서 다운!

인터넷에서도 여러 에뮬레이터 사이트가 등장해 있어 신속하게 게임이나 에뮬레이터의 새로운 버전을 직접 다운 받을 수 있다.

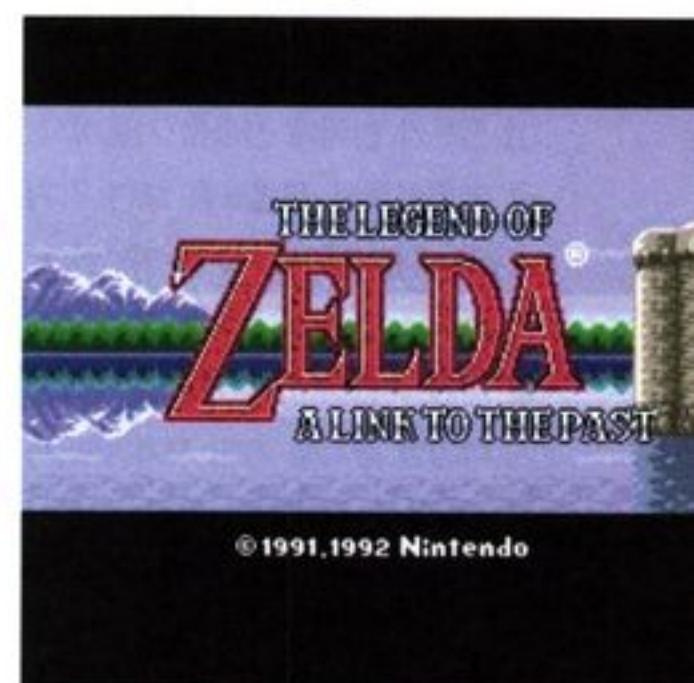
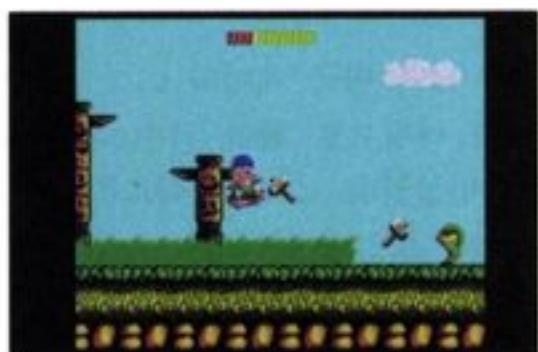
VGB 관련 사이트로는 **http://www.freeflight.com/fms/VGB/**와**http://www.komkon.org/~dekogel/vgb.html** 등을 들 수 있으며 그 외에도 몇개의 VGB 관련 사이트가 있다. 슈퍼 닌텐도 에뮬레이터 시스템(SNES) 즉 슈퍼컴보이 에뮬레이터 관련 사이트로는 **http://www.thepoint.net/~lepper/** 등을 들 수 있다.

그외의 에뮬레이터

SPW -슈퍼컴보이 에뮬레이터

보통 70-80%의 게임이 실행가능하며 일본어가 깨지는 등의 문제가 있지만 현재 나와 있는 에뮬레이터 중 가장 인기를 모으고 기대가 가는 에뮬레이터이다. 아직은 팬티엄급의 높은 사양과 윈도를 요구하기 때문에 아직 많은 유저는 없지만 앗으로 계속 버전 업해 간다면 가장 높은 인기를 얻게 될 것이다. 슈퍼컴보이를 가지고 있다고 해도 에뮬레이터로 나오는 높은 화질의 영상을 본다면 분명 에뮬레이터에 빠지게 될 것이다.

SMS/GG -세가마스터 시스템, 게임기어

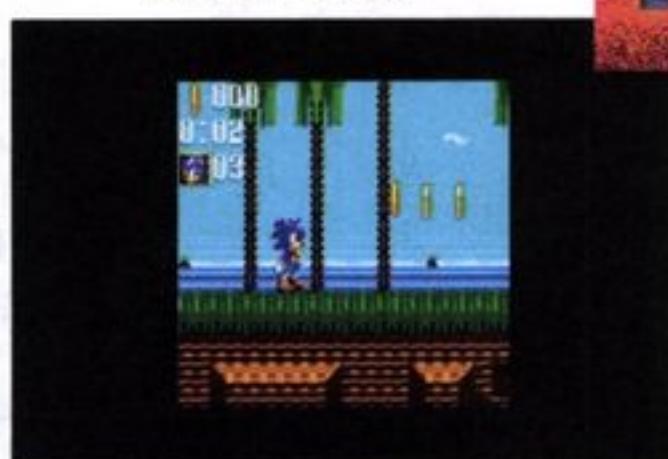
⬇ SFC 에뮬레이터 「젤다의 전설」

⬆ 그외 SFC 에뮬 게임

⬅ SMS용 에뮬레이터 「원더보이」

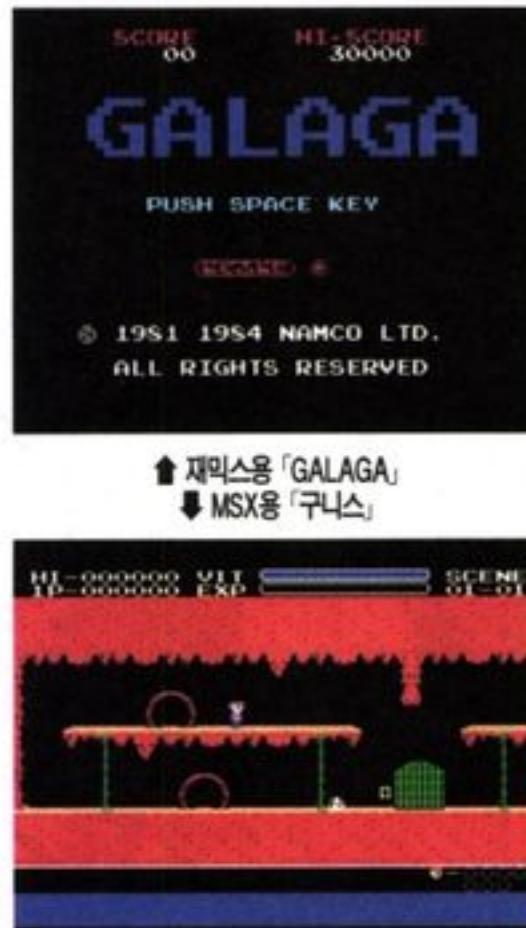
SMS와 GG는 물론 세가마크(삼성 겜보이-SMS)와 게임기어(핸디 겜보이-GG)로 분명 차이가 있지만 MASSAGE 등의 에뮬레이터로 같이 사용할 수 있고 보통 세가 에뮬이라는 이름으로 같이 사용한다. VGB에 비해 나온 지는 얼마되지 않았지만 다른 에뮬레이터가 아직 문제점이 많은 반면 거의 완벽하게 플레이할 수 있어 인기가 높은 편이다.

NESA - 패미콤 에뮬레이터

옛날 어릴 적에 즐기던 비디오 게임을 연상시키는 패미콤 에뮬레이터로 NESA 이외에도 iNES, pasofami 등이 있으며 실행율도 높은 편이다. 그외에도 재믹스와 MSX, 슈퍼 알라딘보이(메가 드라이브) 에뮬레이터 등도 좋은 반응을 얻고 있다.

⬇ GG용 「소닉 더 테일즈2」

⬆ 재믹스용 「GALAGA」
⬇ MSX용 「구니스」

버전업되는 에뮬레이터

처음 미니컴보이 에뮬레이터가 등장하였을 때만 해도 에뮬레이터가 다른 비디오 게임기로 확산될 줄은 아무도 몰랐다. 특히 세가 게임들도 에뮬레이터가 등장하고 아직 나오지는 않았지만 플레이 스테이션 등의 차세대기까지도 에뮬레이터로 나온다는 소문이 파다하다. 물론 이것은 높은 사양의 PC가 보급되고 게임 관련 산업이 전반적으로 성숙해있다는 증거이기도 할 것이다. 하지만 이렇게 에뮬레이터가 확산되다 보면 슈퍼 알라딘보이용 게임 등을 PC로 컨버전하여 출시할 수 없게 된다.

이미 나이세스를 통해 CD 알라딘보이용 「타임걸」이 PC로 컨버전되어 출시되었고 SKC에서도 슈퍼 알라딘보이용 「소닉 더 헤지혹」을 컨버전하여 출시할 예정이다. 하지만 그 이전에 슈퍼 알라딘보이용 에뮬레이터가 더욱 확산된다면 이러한 계획에 다소 영향이 끼칠 것은 분명한 일이다.

이번 계기로 한가지 생각해 볼 점은 역시 외국 비디오 게임 등의 컨버전보다는 오리지널 게임의 개발이 더욱 중요하다는 점이다.

VGB 관련 기초 지식

하드웨어 사양

486DX33 (486DX266 추천)
VGA 호환 비디오카드
Adlib/Adlib Gold/SBPro/SB16와 조이스틱 지원

VGBDOS.ZIP에 있는 파일

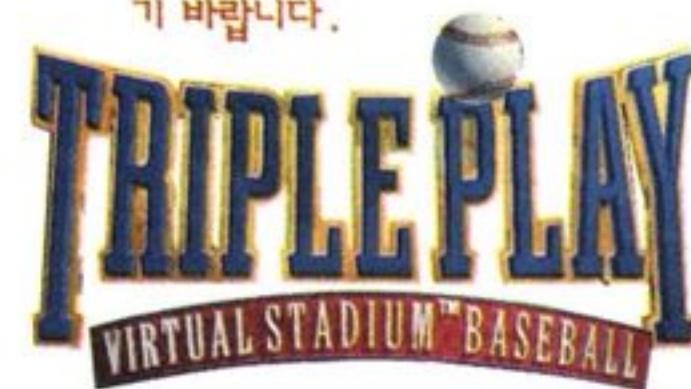
VGBDOS.EXE ▶ 에뮬레이터
VGBDOS.TXT ▶ 기초 설명
VGBDOS.GIF ▶ 타이틀 화면이 담긴 그림파일. 자신이 스스로 그린 임의의 파일로도 바꿀 수 있다. 다만 256칼라에 크기는 320x200이며 인터레이스되지 않은 GIF87A 포맷의 그림이어야 한다.
KEYS.EXE ▶ 키보드 위치를 변경하기 위한 유틸리티
CWSDMI.ZIP ▶ vgbdos.exe가 필요로 하는 DPMI 서버

사용 키보드

키	기능
방향키	이동
왼쪽 Alt	A버튼
왼쪽 Ctrl	B버튼
왼쪽 Shift	스타트
Z	셀렉트
F1F4	사운드 채널 1~4를 켜고 끔
F5	사운드 켜고 끔
F8	일시정지와 동시에 화면을 지움
F9	일시정지
F11	볼륨 줄이기. 볼륨 조절은 사블프로와 사플16 호환카드에서만 작동
F12	볼륨 올리기.
양쪽 Alt + 양쪽 Ctrl	겜보이 리셋
ESC/F10	도스로 빠져나감

하드볼 5

트리플 플레이 97

VS(Versus)는 서로 비슷한 류의 게임을 비교, 평가해 보는 코너입니다. 두 게임 모두 국내에 출시되어 프로야구 포스트 시즌을 앞두고 전통의 강호 어콜레이드와 신흥 스포츠 강호 E.A가 대결을 펼칩니다. 과연 누가 최종 트로피를 받을 것인가를 독자 여러분이 스스로 판단해 보기 바랍니다.

	하드볼 5	트리플 플레이97
장르	스포츠	스포츠
제작사	어콜레이드	EA스포츠
시스템 최소 사양	486/RAM 8Mb	팬티엄/RAM 8Mb
출시일	발매중	미 정
유통사	동서산업개발	동서산업개발

비교 분석에 앞서

하드볼 5의 경우 95년 여름에 출시되어 지금까지도 사랑받고 있는 야구 게임이다. 1편부터 4편까지 PC의 발전사와 함께 하였다고 해도 과언이 아닐 정도로 오랜 전통을 가지고 있다. 혹시 예전부터 게임을 해 왔던 게이머라면 한두 번쯤은 하드볼 1편과 2편을 해보았을 것이다.

그 당시만 하더라도 국내에 유통되던 컴퓨터가 286이나 386이 고작이었는데 XT컴퓨터를 이끌고 하드볼1을 즐기는 유저들도 많았다. 하지만 얼마 후에 386컴퓨터가 한창 보급되었을 때에 맞추어 하드볼 3가 완벽한 컬러 기법을 사용하여 출시되었다. 하드볼 3는 루상의 주자가 슬라이딩할 때나 각종 중요한 장면이 나올 때마다 지금의 동영상의 원조격으로 확대하여 보여주었던 기억이 생생하다.

그 후 약 2년 정도가 흘러 하드볼 4가 탄생하였는데 하드볼 4는 SVGA 기법을 이용하여 그 당시 야구 게임으로서는 생각할 수 없을 정도의 깔끔한 컬러의 그래픽으로 변모하였다. 특히 메이저 리그 선수가 들어가 있는 인명록 데이터는 선수의 얼굴 하나하나까지 화면에 나타내 주기 때문에 놀라울 수밖에 없었다.

하드볼 4가 공전의 대히트를 친 지 1년이 채 못되어 하드볼 5가 탄생하기에 이르렀다. 하드볼 5가 탄생했을 당시만 하더라도 하드볼 4와 별다를 바가 없다는 이야기가 많이 돌았다. 하지만 하드볼 4의 경우는 플로피 디스크 버전이었기 때문에 인명록 데이터까지 수록하면 엄청난 양의 디스크를 가지고 다녀야만 했다.

그런데 하드볼 5는 CD ROM에다가 인명록을 포함하여 몇가지 다른 특징을 지니고 있다. 즉 국내의 소나타 2가 소나타 3로 변하면서 차 모양에 약간의 변화를 가한 것처럼 하드볼 5도 그러한 특징을 지니고 있다.

실제 오락실 게임처럼 선수 뒤에서 잡는 카메라로 화면을 보여주는 때 선수의 크기가 대단히 커졌다. 또한 공이 들어오는 조준판 역시도 예전보다 한층 잘 보이게 설계된 것이 특징이다. 그리고 4편에서의 선수 데이터를 보완하여, 94년 미국 메이저 리그 데이터를 바탕으로 하여 선수 데이터를 만들었다. 그래서 하드볼 5가 출시될 당시만 하더라도 LA 다저스(DODGERS)의 노모 선수를 직접 해본다는 기쁨에 들떠 게임

코리안 특급 박찬호의 투구 모습

유격수의 수비 모습

에 몰입하게 되었다.

그 후 하드볼 5는 지금까지 꾸준히 사랑 받고 있는 장수 게임으로 여겨지고 있다. 각 통신 자료실마다 하드볼 5의 선수 데이터 파일을 우리 실정에 맞게 만들어 국내 프로야구 각 팀의 데이터까지 올라가 있는 상태이다.

하지만 이렇게 기나긴 명성에 도전하는 트리플 플레이 97역시 만만치 않다. 비록 EA사가 야구 게임에 뛰어들기는 처음이지만 신흥 스포츠 게임 강국인 EA사가 자사의 탄탄한 게임 방식을 그대로 도입하였다. 즉, EA사의 NBA LIVE 96이나 FIFA 96, NHL 96같은 자매품을 해본 게이머라면 누구나 쉽게 게임에 적응할 수 있도록 하고 있다.

그렇기 때문에 일반 게임 제작사가 처음으로 야구 게임을 만들려고 뛰어든 것보다는 훨씬 나은 여건을 갖고 있는 것이다. EA사는 하드볼 5의 아성에 도전하기 위해 여러가지 형태로 차별성을 두려워 하고 있다.

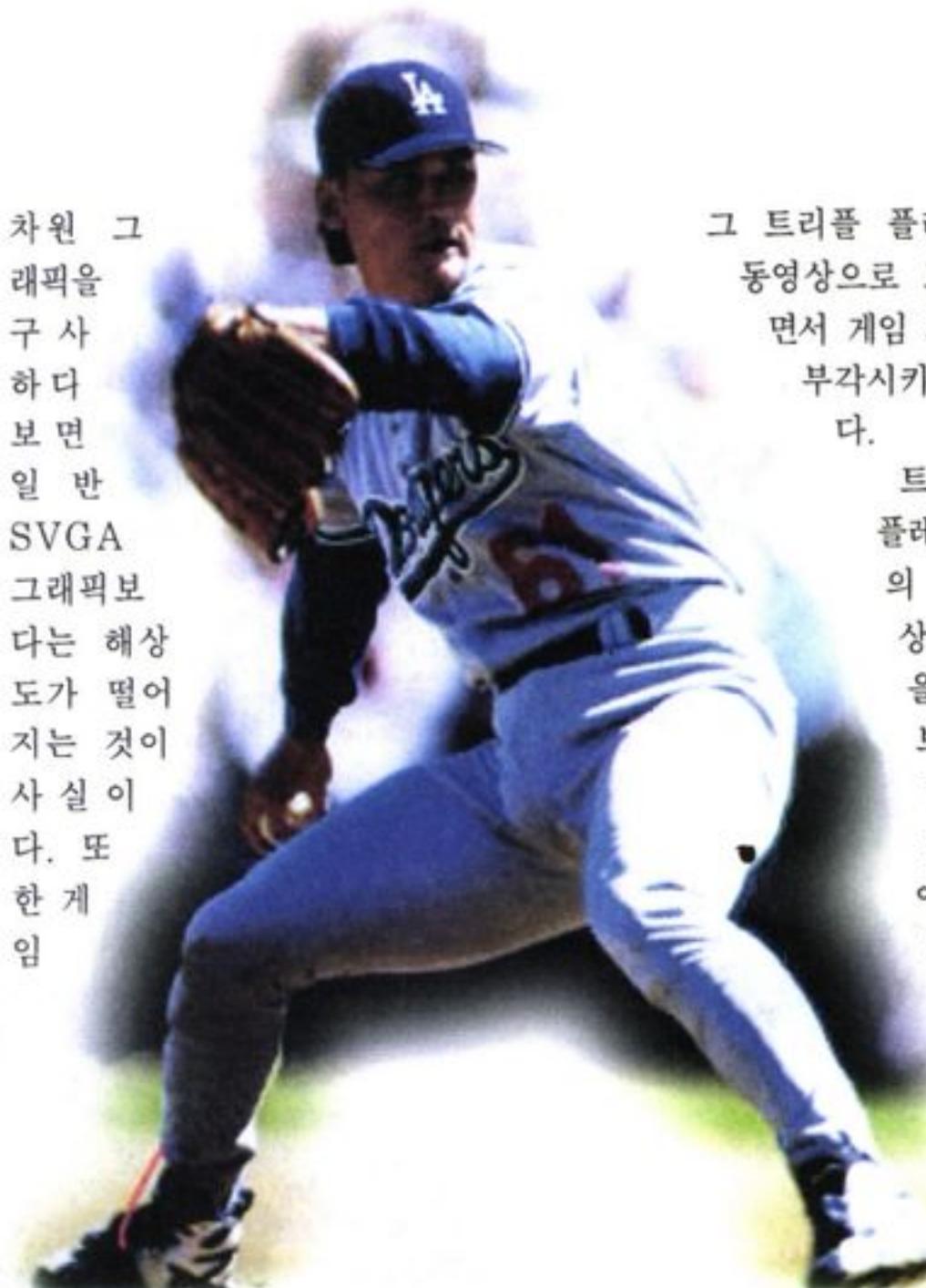
새로워진 카메라 기법이며 강화된 모뎀 플레이 기능은 정말 일품이다. 또한 하드볼 5와 같은 세밀함을 강조하기보다는 트리플 플레이 97만의 특징을 부각시키기 위해 새로운 3차원 기법을 많이 사용하였다.

그리고 하드볼 5에서 부족했던 동영상을 많이 삽입시켜 이것이 어드벤처 게임인지 스포츠 게임인지 착각을 들게 할 정도이다.

이 두 게임 중 한쪽은 막강한 전통을 갖고 있고 하나는 신흥 강호라는 특징을 갖고 있는 게임들이 서로 격돌을 펼쳤다. 정말 흥미진진한 비교가 될 듯 싶은데, 각 분야별로 나누어 두 게임을 비교해 보도록 하겠다.

과연 어느 게임의 그래픽이 우수한가?

이 그래픽을 가지고 비교한다는 것이 야구 게임에서 무척 어렵다. 개개인마다 보는 시각이 다르고 3차원 그래픽을 구사하다 보면 일반 SVGA 그래픽보다는 해상도가 떨어지는 것이 사실이다. 또한 게임

의 그래픽을 전체적으로 어느 한쪽이 우세하다고 말하기란 거의 불가능하다. 게임 곳곳마다 그래픽 수준이 다르고 어떤 게임은 일반 경기 화면이 멋진 반면, 메뉴 화면은 영 아닌 경우가 있기 때문이다. 따라서 독자는 관망하는 입장에서 다양한 각도로 그래픽 차이를 살펴보아야 할 것이다.

우선 게임을 실행시키고 난 다음에 가장 눈여겨보는 것이 동영상이다. 하지만 하드볼 5의 경우 동영상은 탑재되어 있지 않다. 그렇지만 트리플 플레이 97의 동영상은 정말 일품이다. 원래 트리플 플레이란 단어가 노아웃 상태에서 루상에 주자가 2명 이상 있을 때 3중살을 시킨다는 뜻이다. 보통 야구 경기에서는 어쩌다 한번 있을까 말까 하는 진기 명기인데, 그 트리플 플레이를 동영상으로 보여주면서 게임 제목을 부각시키고 있다.

트리플 플레이 97의 동영상 내용을 살펴보면 현재 노아웃에 주자가 2루와 1루에 있다. 그리고 투수는 깊게 숨을 쉬면서 와인드 업을 시작한다. 투수가 공을 던지자 타자는 기다렸듯이 정면으로 공을 받아친다. 그런데 그 타구는 유격수와 2루간을 빠지는가 싶더니 유격수의 다이빙 캐치로 아웃이 된다. 유격수는 그 공을 곧바로 2루수에게 던져 미처 2루로 돌아오지 못한 선행 주자를 아웃시켰다. 그리고 잽싸게 2루수는 1루로 공을 뿌려 마지막 1루 주자까지 아웃을 시키면서 쓰리 아웃으로 끝난다.

이 장면을 실제 야구 경기처럼 실감나게 동영상으로 보여주고 있어 일반 게이머는 게임에 앞서 게임에 대한 간략한 소개를 화려한 동영상 화면과 함께 감상할 수 있다.

이제 동영상이 끝나고 타이틀 화면이 뜨면서 게임이 시작된다. 하드볼 5는 깔끔한 메뉴 화면이 화면에 나온다. 하지만 이에 비해 트리플 플레이 97은 무언가 좀 썰렁한 느낌이다. 그러나 EA사가 제작했다는 느낌이 물씬 들게끔 특유의 특징을 발휘한다.

간단한 설정 사항을 마치고서 경기에 들어가자. 하드볼은 SVGA 1024X768의 최고 해상도로 깔끔히 그래픽을 출력하고 있다. 선수의 크기가 한 단계 커져서 해상도가 떨어질 줄 알았지만 제작사 측에서는 좀더 신경을 기울여 더욱 빠른 스크롤로 부드럽게 작동하도록 설계하였다.

그리고 선수들의 움직임이나 수비시 변환하는 화면 또한 너무나 부드러워 어콜레이드 사의 명성을 다시 한번 확인하게끔 하고 있다.

하지만 이에 비해 트리플 플레이 97의 경기 장면은 좀 실망하게 된다. 즉 화려한 동영상에 비해 본 게임의 화면은 좀 화질이 떨어지고 카메라 모드를 낮게 하였을 때에는 선수의 모습에 많은 떨림 현상이 발생하게 된다.

그리고 세밀함에 있어서도 하드볼 5나 트리플 플레이 97 모두 경기장의 배경 모습은 둘다 막상막하이지만 선수 캐릭터 표시 화면은 하드볼 5의 압승이라고 할 수 있다.

그리고 메뉴 화면에 있어서 트

일반 경기 장면

박찬호 선수에 대한 정보가 출력된다

타자의 크기가 4편에 비해 커진 것이 특징

투수의 와인드업 모습

리플 플레이 97은 너무나 단순한 방식을 취하고 있어 썰렁한 느낌이 든다. 하지만 하드볼 5는 조목조목하게 짜여진 메뉴 화면을 갖고 있어서 깔끔하면서 짜임새 있는 느낌이 든다.

마지막으로 선수 데이터 화면은 하드볼 5의 경우 모든 선수들의 얼굴까지 나오는 데이터를 수록하고 있지만 트리플 플레이 97는 주전 선수만 선수 데이터 메뉴에서 잠깐 얼굴을 내보일 따름이다.

선수 데이터의비교

어쩌면 이 데이터를 비교한다는 것에 있어서 하드볼 5가 절대적으로 불리할 수 밖에 없다. 그 이유는 하드볼 5가 95년 여름에 발매된 반면 트리플 플레이 97은 96년 여름에 발매되었기 때문에 그 차이가 1년이 난다.

따라서 트리플 플레이 97은 우리나라의 박찬호 선수까지 포함한 데이터를 갖고 있는 반면에 하드볼 5는 그 데이터를 갖고 있지 않다. 그러나 인터넷 상을 보면 하드볼 5의 최신 데이터를 언제든지 업그레이드 할 수 있기 때문에 이를 추가하면 얼마든지 충분한 비교가 될 수 있으리라 본다.

우선 데이터 비교에 앞서 염두해야 할 것이 데이터의 정확성이다. 하드볼 5의 경우 기본적으로 94데이터를 갖고 있으며 추가 데이터 파일은 95시즌을 갖고 있다. 그 공정성에 있어서 하드볼 5가 조금이나마 미흡한 듯 싶다. 하지만 트리플 플레이 97은 메이저 리그의 공인을 거쳐서 95시즌을 바탕으로 정확한 데이터를 지니고 있다. 하지만 94년 이전의 데이터는 두 게임 모두 막상막하라고 할 수 있다.

두번째로 염두해야 할 것은 데이터와 함께 나오는 각 선수의 기본 틀이다. 트리플 플레이 97은 겨우 주전 선수의 사진과 1개년도의 데이터만을 다룬 반면 하드볼 5는 모든 선수의 지난 몇 년간의 성적을 사진과 함께 나타내고 있다.

세 번째로 생각해야 할 것은 팀 데이터의 정확성이다. 하드볼 5의 경우 팀간 비교도 정확하게 나타나고 있으며 리그 경기가 펼쳐지면 그 리그의 타율 순위부터 팀 순위까지 일목 요연하게 나와 있어 사용자가 참고하기에 무척 편리하다. 그러나 트리플 플레이 97은 이러한 부분적인 면이 생략된 사항이 많아 좀더 정밀하게 참고 하는데는 많은 무리가 따른다.

게임의 재미도비교

솔직히 객관적으로 어느 게임이 재미있다고 말하는 것은 좀 무리가 따르리라 보인다. 따라서 필자는 두 게임의 전반적인 스타일을 비교하면서 각 게임의 재미도는 독자가 판단해 보도록 유도해 보겠다.

먼저 트리플 플레이 97은 아케이드 적인 냄새가 물씬 풍긴다. 그 예로 투수가 공을 던질 때 오락실에서 하는 방식으로 키패드의 조작에 따라 구질이 변하게 된다. 즉 타자의 몸쪽으로 갖다 붙이면, 스크류 볼이 되고, 외각으로 길게 들어가는 볼을 던질 경우는 커브가 된다. 또한 타격 자세에 있어서도 공이 들어오면 그냥 치는 방식으로 진행된다.

하지만 이에 반해 하드볼 5는 시뮬레이션 적인 냄새가 물씬 풍긴다. 특히 하드볼 5만의 방식인 구질 선택은 게임을 더욱 시뮬레이션 틱하게 만들어 준다. 즉 투수가 공 하나를 던지기 위해 먼저 주어진 구질을 선택하고 공을 가져다 넣을 곳을 택한 후에야 볼이 손에서 나간다. 또 타격시에도 정확한 조준판을 보고서 볼을 치는 방식으로 진행되기 때문에 한순간 한순간이 너무나 숨막힐 정도이다.

하드볼 5가 정밀함을 강조했다고 다 좋은 것은 아니다. 한순간 한순간에 너무 많은 시간을 투자하게 되므로 게임 시간이 길어진다. 어떤 이는 이러한 점이 바로 게임의 재미를 반감시킨다고도 한다. 그러나 트리플 플레이 97은 정말 빠르게 게임이 진행된다. 무엇보다 한 큐에 투수 손에서 볼이 나가고 곧바로 타자는 타격 자세에 들어가 볼을 치게 된다.

그러므로 게임을 하는 게이머에 따라서 얼마든지 체감하게 되는 재미도가 다르게 된다. 또한 외부적으로 하드볼 5는 투수 교체 시에도 투수를 충분히 워밍업을 한

플레이오프 시작화면

선수 교체 화면

관중들이 꽉 차 있는 경기장의 모습

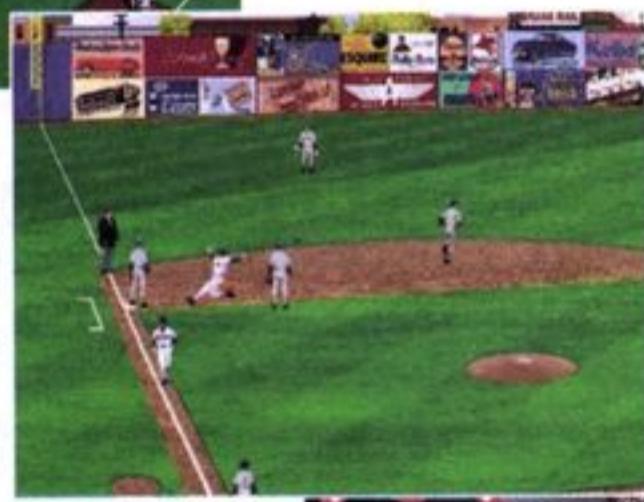
3루에 슬라이딩하는 모습

다음에 내보내야지만 실제 경기에 나와서 제 실력을 발휘할 수 있다. 또 지나치게 워밍업을 많이 할 경우 금방 지치게도 되고 워밍업을 제대로 하지 않으면 팔이 얼어 있기 때문에 제구력을 구사하기가 힘들다. 그러므로 게이머는 정확한 워밍업 타이밍을 맞춰야만 투수를 제대로 다룰 수 있다.

그러나 트리플 플레이 97은 언제든지 원하는 시기에 투수를 교체할 수 있다. 투수가 느끼는 피로도 역시도 그래프 하나에서 색깔이 바뀌는 방식으로 변하기 때문에 하드볼 5보다 훨씬 경기하기에 편하다.

그렇지만 선수가 부상당하는 것은 트리플 플레이 97에서도 냉정하다. 그동안 EA사가 농구 경기나 축구 경기, 아이스 하키 같은 격렬한 게임에 치중해 와서 그런지는 몰라도 조금만 위험한 플레이를 해도 선수를 교체해야 한다. 부상 시에는 곧바로 선수석에서 다른 선수가 나가 선수가 교체되게 된다.

이에 하드볼 5는 체력을 지나치게 혹사할 경우에 선수가 부상당할 수 있지, 웬만한 정도에서는 선수가 부상당하질 않는다.

결론적으로 두 게임의 재미도를 비교하는 수치는 각 게이머가 좋아하는 게임 스타일에 따라 얼마든지 달라질 수 있다. 따라서 객관적인 비교를 하기에는 너무나 무리가 있기 때문에, 글을 읽고서 자신의 생각과 한번 비교해 보기 바란다.

게임의 버그 여부

게임의 버그 여부를 따질 때에는 항상 게임이 처음 발매되었을 때의 마스터 판을 중심으로 해야 한다. 하지만 하드볼 5는 지금에 와서 워낙 많은 패치파일들이 나와 너무나 완벽할 정도의 게임으로 변신해 있다.

타이밍이 중요하다

물론 하드볼 5도 발매 초기에는 많은 버그를 지니고 있었다. 선수 데이터 파일 중의 문제점이나 게임 진행 중에 다운이 되는 현상 등 여러 가지 문제점을 지니고 있었다. 그러나 지금에 와서는 제작사의 노력으로 많이 해소된 느낌이다.

그런데 트리플 플레이 97은 그동안 EA가 갖고 있는 고질적인 문제점인 메모리 충돌 문제를 많이 해소하였다. NBA LIVE 96이나 FIFA 96같은 게임이 막 출시되었을 때에 많은 컴퓨터에서 충돌이 일어났었다. 그러나 지금의 트리플 플레이 97은 이러한 문제점을 많은 수정으로 제거하였다.

물론 국내 컴퓨터 기종 중 컴퓨터 전문 업체인 S모 컴퓨터 제품은 트리플 플레이 97이 아예 실행이 불가능하다는 소리도 심심치 않게 나오고 있다. 하지만 대부분의 조립 제품이나 컴퓨터에서 무리 없이 동작된다.

높은 플라이 볼을 캐치해 낸다

그러나 막 게임에 들어가서 트리플 플레이 97은 여러 가지 버그를 지니고 있다. 물론 버그라고 하기에는 뭐하지만 나중에 패치 파일 등으로 업그레이드가 되어야 할 사항이다. 예를 들어 투구 시에 어떤 한 코스에만 공을 던지면, 컴퓨터가 조종하는 상대편 타자는 꼼짝없이 삼진을 당한다.

이런 방법만 터득하면 웬만한 투수로도 20개 이상의 삼진도 잡으면서 완봉승을 거둘 수 있다. 이러한 점은 분명 게임의 재미를 반감시키는 역할밖에 되지 않는다. 또 타격시에도 지나치게 안타가 많이 나온다.

웬만한 플라이 타구도 상대편 수비수들이 못 받는 경우가 많아서 안타가 인플레를 일으킬 정도이다. 그런데 한가지 황당한 점은 분명히 진짜 야구에서는 2루타 타구인데도 트리플 플레이 97에서는 1루타밖에 되지 않는다는 점이다. 이는 실제에서와 어느정도 차이를

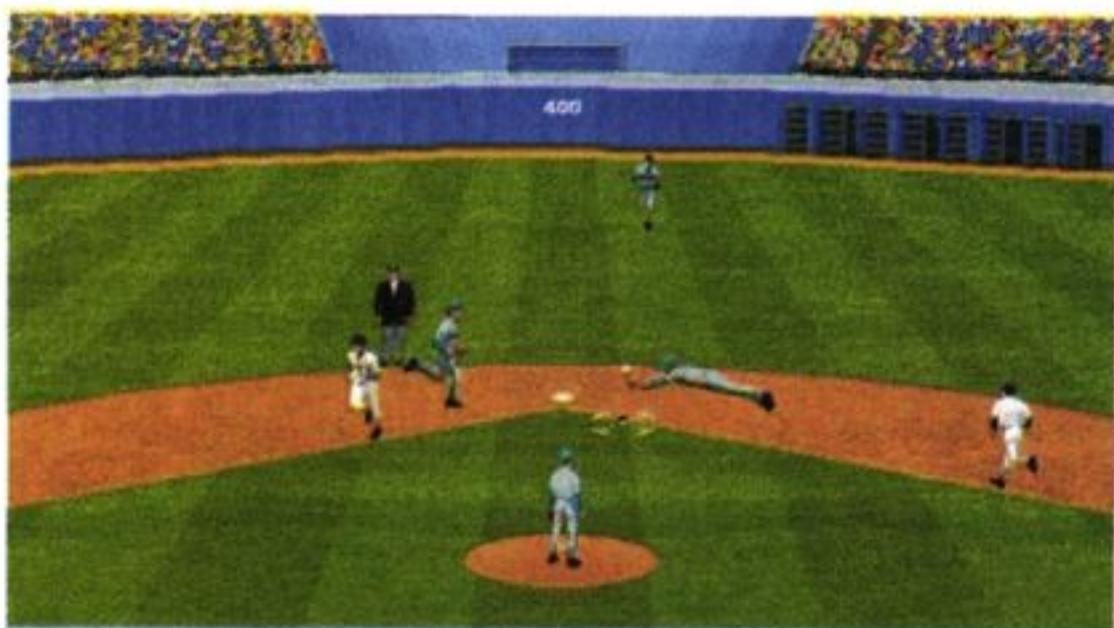
발생하게 하므로, 한편으로 실감도를 떨어뜨리는 느낌밖에 들지 않는다. 그 외에도 매뉴얼대로 조작해도 정확한 구질이 나오지 않는 다는 점도 문제점으로 지적된다.

지나치게 트리플 플레이 97의 버그를 비판한 느낌이 들지만 하드볼 5도 알게 모르게 처음 게임이 출시되었을 때는 버그가 많았다. 앞으로 트리플 플레이 97이 98, 99까지 이어지기 위해서는 좀더 EA사에서 이러한 부분을 신경 써 주어야 할 것이다.

사운드 효과의 비교

두 게임 모두 게임을 진행하는 동안 내내 아나운서의 실감나는 음성 사운드가 제공된다. 하지만 비슷한 류의 게임인 토니 라루사 야구 3처럼 몇 개의 아나운서중 하나를 선택할 정도의 상황까지는 되질 않는다.

그렇다고 해서 음성 사운드가 절대 빈약한 것은 아니다. 하드볼 5는 예전 4편부터 이어져 내려온 아나운서의 친숙한 목소리가 출력되며 트리플 플레이 97 역시도 새로운 느낌이지만 EA사의 다른 스포츠 게임에서 많이 들어보았던 음성 사운드가 출력된다. 또 게임중의 효과음에서도 두 게임 모두 난형난제이다. 트리플 플레이 97에서도 각종 멋진 플레이가 나올 때 아나운서의 감탄사가 터진다. 또 하드볼 5는 관중들의 함성 소리가 경기 장면 곳곳에서 플레이가 바뀔 때마다 달라지기 때문에 더욱 실감나도록 하고 있다.

어느 게임이 더 어려울까?

사실상 야구 게임의 난이도를 비교하는 것은 어려운 일이다. 게이머의 수준에 따라 얼마든지 달라질 수 있고 게이머가 갖고 있는 팀에 따라서도 달라지게 된다. 따라서 게임의 난이도를 따질 때에는 전체적인 평균을 따져서 평가해야 한다.

멋진 다이빙 캐치 모습

여러 사람의 평가를 들어보면 하드볼 5가 조금 더 난이도가 높으리라 생각된다. 물론 옵션을 쉽게 설정한 다음에 하면 쉬울는지 모르지만 그래도 하드볼 특유의 경기 방식은 일반 게임들보다는 한 차원 높은 난이도를 설정하게 된다.

예를 들어 투구시 다양한 구질을 던지면서 경기를 하여도 기어이 상대편 타자는 받아치게 된다. 또 제 아무리 머리를 써서 볼 배합을 하더라도 상대편 타자가 그것을 알아채고 공을 저 멀리 날려 버리게 된다.

또한 타석에 들어서도 상대편 투수는 머리를 써 가면서 자신이 가지고 있는 구질을 마음껏 뽐낸다. 때로는 느린 커브로 타자의 타이밍을 뺏다가 갑자기 빠른 직구를 던지면서 삼진을 잡으려고 든다. 그러므로 타자의 입장에서는 그 타이밍을 맞추기가 무척 힘들다.

그 반면에 트리플 플레이 97은 한 단계 쉬운 난이도를 갖고 있다. 특히 타석에 들어서서는 웬만한 투수의 볼을 받아 쳐낼 수 있다. 또한 투수의 입장에서도 초보자 시절에는 볼의 구질을 마음대로 던지지 못해서 데드볼로 내보내거나 하는 현상이 있을 수 있지만 어느 정도의 시기만 지나면 요령이 생기게 된다.

그 요령만 터득하면 상대편 타자가 아무리 강타자라고 할 지라도 특정 코스에만 공을 집어넣어서 손쉽게 삼진 아웃을 시킬 수 있다. 그리고 컴퓨터가 조작하는 타자의 경우는 한번 직구 한번 느린 변화구 식으로 속도 변화를 주면 쉽게 타이밍을 잃고 말기 때문에 게임이 지날수록 그 게이머는 게임에서 느끼는 난이도가 낮게 느껴진다.

과연 편리한 인터페이스는?

흔히 야구 게임에서 인터페이스라고 하면 각 메뉴의 조작이나 편리성을 따진다. 하드볼 5의 인터

시즌 스케쥴 표

페이스는 기본 메뉴부터 나뭇가지 형식으로 짜여 있다. 그 나뭇가지 형식이 복잡하게 가지가 쳐져 있기 때문에 게임에 처음 들어온 게이머는 상당히 당황하게 된다.

그러나 인터페이스가 불편하면서 복잡한 반면에 있을 만한 사항은 모두 담아 두었을 정도로 세세하다. 특히 리그 메뉴는 다른 야구 게임의 추종을 불허할 정도로 짜임새 있게 잘 구성되었다고 평가할 수 있다.

이 반면에 트리플 플레이 97의 메뉴는 단순한 편이다. 특히 옵션 사항이 6~7개 항목만 On/Off 해주면 되기 때문에 누구나 쉽게 옵션 조작을 할 수 있다. 또 언제든지 〈ESC〉키만 눌러서 옵션 메뉴에 들어가서 설정된 사항을 고칠 수 있기 때문에 상당히 편리하다.

하지만 트리플 플레이 97은 간편한 인터페이스를 지닌 반면에, 하드볼 5에 없는 메뉴들이 많다. 예를들어 불펜 메뉴나 선수 개인 정보, 상세한 팀 정보, 각 부분별 시즌 순위표 같은 것들이 없다. 그렇기 때문에 게임을 하는데 정보가 좀 불충실해서 정밀함이 떨어지는 것이 흠으로 지적된다.

야구 게임에서 쓰이는 각 구질에 대해

(1) 직구(Fastball)

어느 게임에서 직구는 가장 많이 사용하게 되는 구질 중 하나이다. 그 이유중 하나가 바로 던지기 가장 편리하기 때문인데, 그러나 실력 있는 상대편 타자에게는 장타를 맞을 확률이 크므로 주의를 해야 한다. 게임에서 가장 중요한 것은 정확한 직구를 던질 수 있는 제구력을 갖고 있는 투수를 보유하고 있어야 한다. 또 직구는 가운데로 빠르게 들어온다고 좋은 것이 아니라 투수가 원하는 코스에 정확히 갖다 넣을 수 있을 때 직구를 잘 던진다고 하는 것이다.

(2) 빠른 직구(Hard Fastball)

빠른 직구라고 하는 것은 공이 무겁게 깔려서 들어오는 직구를 말하는 것이다. 이 경우는 속도가 워낙 강하게 붙기 때문에 상대편 타자들이 갖다 맞추더라도 웬만하면 파울이 되고 만다. 코리안 특급 박찬호 선수의 경우 빠른 직구로 160km가까이 되는데 이 정도 속력이라면 정확히 맞추는 것은 상상도 못한다. 설령 정확히 배트에 갖다 맞춘다고 치더라도 배트가 부러지거나 파울이 되는 현상이 발생한다. 예를 들어 트리플 플레이 97에서는 커서 키를 로 한 채 〈Enter〉를 누르면 이 빠른 직구를 던질 수 있는데 그 깔려 들어오는 속도는 엄청나다.

(3) 커브(Curve)

일반적으로 슬라이더보다는 좀더 큰 각도를 가지고 있는 구질이다. 공이 타자 어깨 높이에 이르렀을 때 횡적 변화보다는 종적 변화가 많게 되는 구질이다. 주로 속도는 약간 떨어지지만 이 구질을 타자가 공략하기 위해서는 투수의 던지는 타이밍을 놓치지 않는 것이 중요하다.

(4) 스크류볼(Screwball)

어쩌면 커브와 혼동하게 될지도 모르는 비슷한 류의 구질이다. 그러나 커브와는 미러 형태로 차이가 있다. 흔히 타자가 타석에 있을 때 몸쪽으로 강하게 휘어져 들어오는 볼을 뜻한다. 게임 중에서도 이 볼을 보유하고 있는 투수가 있을 때에는 공의 포인트 지점을 잘 설정하고 타자 중심보다 조금 더 볼이 앞에 들어왔을 때 배트를 휘두르는 것이 효과적이다.

(5) 슬라이더(Slider)

투수가 슬라이더를 던졌을 때 타자가 슬라이더 구질을 보면 직구와 똑같이 보이나 홈 플레이트 조금 앞부터 바깥 아래로 갑자기 휘어져 들어가게 보이는 구질이다.

(6) SF볼(Split Finger)

이 SF볼은 국내 투수 중에서도 몇몇이 사용하는 구질인데 낙차가 큰 것이 특징이다. 이 구질을 던지기 위해서는 야구공의 봉제선 사이에 집게 손가락과 가운데 손가락을 걸쳐서 볼을 던져야 한다. 그러면 볼이 그 손가락 사이에서 서서히 미끌어져 나가는데 그 미끄러지는 힘을 이용하는 구질이다. 이때 볼이 아래로 미끄러져 내려가면서 각도에 따라 타자가 속기 쉽다.

(7) 체인지 업(Change Up)

슬라이더와 미러 효과로 보이는 볼이다. 슬라이더를 거울에서 본 것과 같은 구질인데 그 변화 각도가 클수록 타자가 속기 쉽다. 타자들의 경우 정가운데로 붙어 들어온다고 생각하지만, 공은 갑자기 홈플레이트에서 각도가 꺾이면서 바깥으로 나가거나 안쪽으로 꺾여 들여온다.

(8) 너클볼(Knuckle Ball)

흔히 마구라고도 불리는 이 볼은 공의 스피드는 여태까지 말한 구질 중 가장 느리다. 국내에서도 이 볼을 제대로 던지는 투수는 아직 박철순밖에 없는데 메이저 리그는 가끔 몇명씩 보인다. 이 볼은 상당히 스피드가 느려 시속 70km밖에 되지 않으나 그 변화가 불규칙하여 볼을 던지는 투수 조차조 볼의 방향을 예측하지 못한다.

최근의 야구게임

최근 들어 스포츠 게임의 인기가 드높아져서 마인드스케이프나 시에라 같은 어드벤처나 시뮬레이션을 만들었던 제작사들마저 스포츠 게임 제작에 열을 올리고 있다.

특히 야구 게임의 원조격이었던 어콜레이드 사와 토니 라루사 베이스볼을 만든 스톰프론트 스튜디오 같은 회사들은 이미 신진 야구 게임 제작사들에게 많이 위축되고 있다. 조금 있으면 시에라가 처음으로 제작한 야구 게임인 베이스볼 프로 96도 선보일 전망인데 어떨는지 사뭇 기대가 된다.

하드볼 5의 경우야 워낙 어콜레이드 사가 스포츠 게임 제작사로 명성이 알려져 있기 때문에 사람들의 기대를 충분히 충족시켰으리라 보인다. 그리고 EA 사의 트리플 플레이 97의 경우는 기대와는 달리 그나마 EA사의 체면을 차려 주었던 것으로 그쳤다고 본다. 특히 EA사의 NBA LIVE 96이나 FIFA 96같은 가공할 만한 게임들에 비해는 아직 미흡한 점이 많다고 생각되어 진다.

어콜레이드 사가 최근에는 다른 게임들을 별로 출시하지 않으면서 하드볼 만큼은 열을 올리는 것을 보면 어콜레이드 사에 찬사를 보내고 싶다.

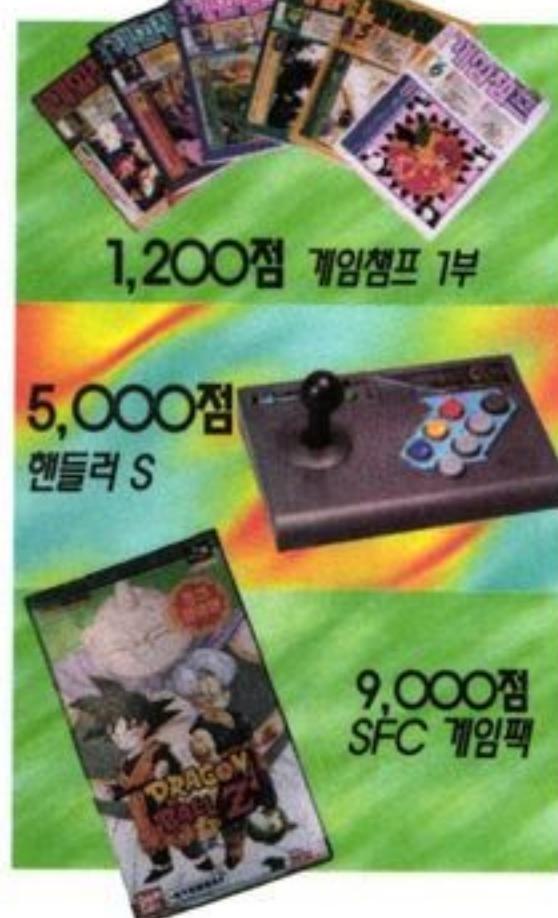
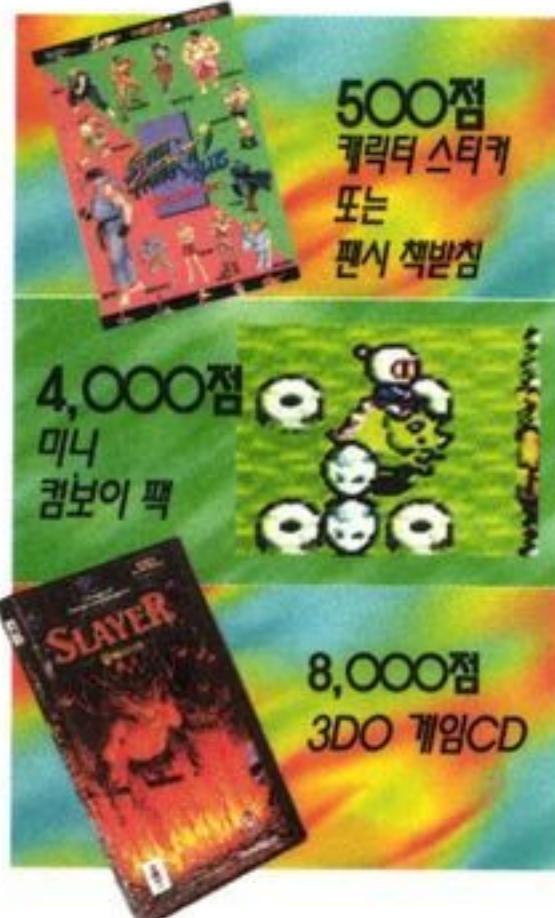
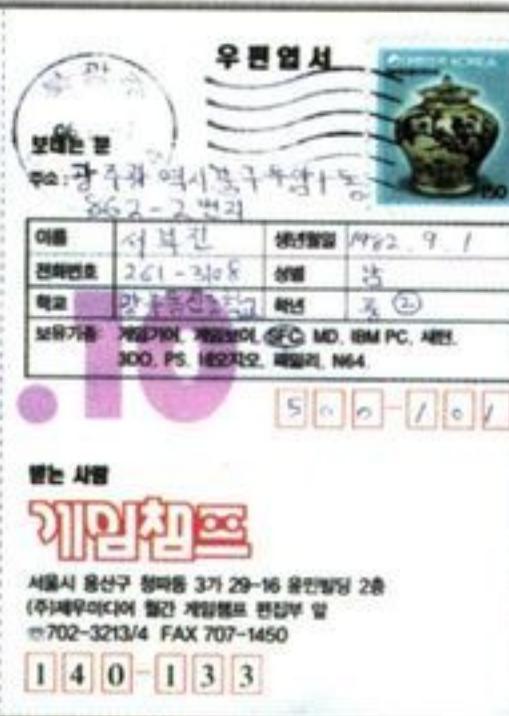
그리고 하드볼 5가 나온 지도 벌써 1년이 지났는데도 최근에 나오는 야구 게임이 겨우 하드볼 5의 수준을 쫓아가고 있는 것을 보면 역시 그 명성을 재확인해 볼 수 있다. 그렇다고 하여서 트리플 플레이 97이 그에 전혀 못 미친다는 것은 아니다. 트리플 플레이 97도 후발 주자로 뛰어들었지만 앞으로 충분히 하드볼 5를 역전할 요소를 많이 지니고 있다.

1 텔레파시 퀴즈

삼성새턴 (1대)

서부진 /
동 862-2번

IBM PC게임 디스켓 각 1개

이상헌 /
동 은아
황인복 /
도시개발

2 초음속퀴즈

문제 : 이번 문제는 아케이드에서 벌어지는 희한한 게임의 제목을 맞추는 것입니다. 스화2의 캐릭터들이 다른게임의 팀과 합세하여 게임에 출현합니다. 이 스화2의 캐릭터들과 라이벌 팀으로 등장하는 소속팀은 어느 게임에 등장하고 있는 캐릭터들일까요? (힌트: 10월 11월호 참조)

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
마 감 : 1996년 10월 20일
당첨자 발표 : 게임챔프 96년 12월 챔프 게시판

10월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 건 블레이드

김대수 / 3 김미정 /

♡ 이상 2명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다.

3 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

IBM PC CD-ROM 게임(1명)
김희찬 /

슈퍼컴보이 팩(1명)
최영순 /
APT 204

IBM PC 게임 디스켓(1명)
성 웅 /

버철화이터2 공략본(5명)
유형욱 /
동아 APT
박정용 /
염용운 /
106-1305
김세익 /
106-308호
이상연 /

챔프점수 500점 (10명)
설윤석 /
22/25
김원영 /
성 APT
이한빛 /
백광순 /
201호 76
김승리 /
구교진 /
스탕 슈즈
마상열 /
901호
임성관 /
239-1
황봉규 /
지 8통 4
손민섭 /

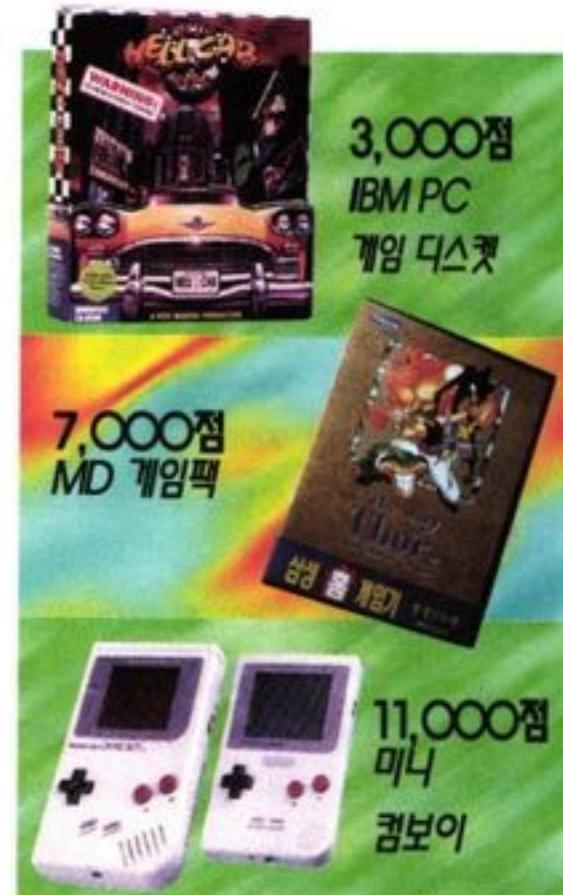
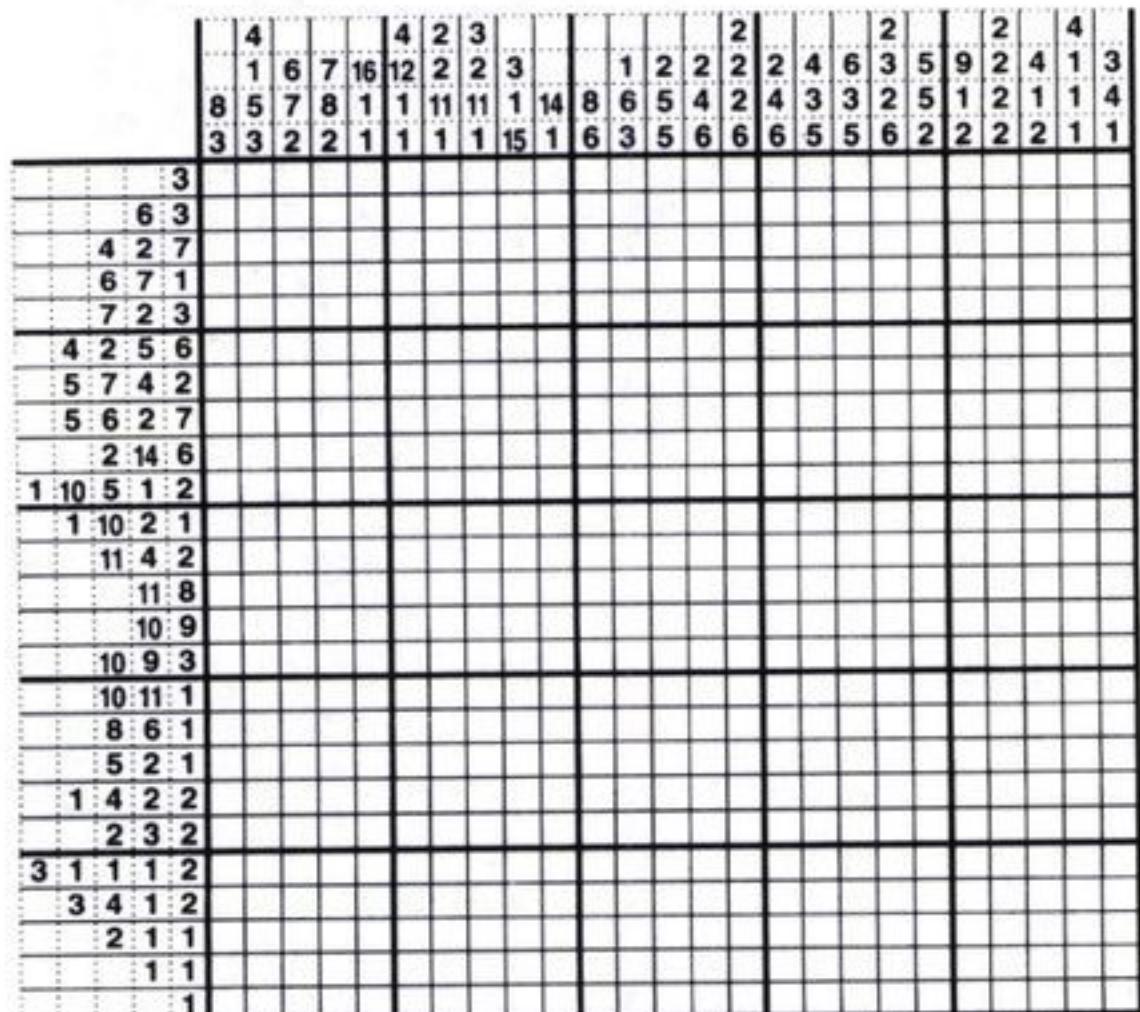
4 삼성전자 협찬 CD 알라딘보이 타기 퀴즈

문제 : 버철파이터3가 드디어 출현 했습니다. 그럼 문제를 내겠습니다. 새롭게 변모된 버파3의 캐릭터는 모두 12명입니다. 듀랄은 제외합니다. 그렇다면 이 게임에 출현하는 캐릭터들의 옷색깔은 합이 몇가지일까요?

마감일 : 96년 10월 20일까지
발 표 : 게임챔프 96년 12월호 챔프게시판
정 답 : 4개
정답자 발표 : 김부환 / 인천광역시 남구 주

♥ 정답자 1명을 추첨하여 삼성전자에서 협찬하는 CD알라딘보이를 1대를 드리겠습니다.

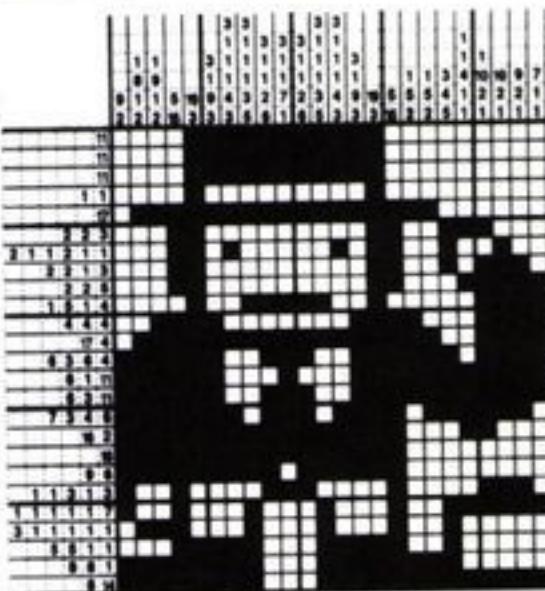
이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 96년 11월호까지 계속 기록됩니다.

● 획득한 챔프점수의 기한은 창간 3주년호 (95년 12월호)부터 96년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다.
IBM PC게임 디스켓 당첨자중 2명에게는 현대전자에서 발매된 최초의 PC게임인 「디지탈 코드」 게임 디스켓을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」앞

마 감 : 매월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 11월호 챔프 게시판

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

김인규 /
정찬범 /
동 303호
박근승 /
201/1502
박종균 /
이경진 /

● 이상 5명에게는 버철화이터2 공략본을 드리겠습니다.

박 준 /
박원제 /
이영훈 /
최 강 /
이수연 /

● 이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프 (GO champg)를 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/ 차세대기(SS, PS)/ 아케이드/ IBM PC입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상. 챔프팀 이성필 (02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

10월호 스테레오 그램 당첨자 발표

전호승 /
APT 3동
백광주 /
114-205호
심성우 /
신안 APT
곽대기 /
4/3
염대규 /
온마 APT

● 이상 5명에게는 버철화이터2 공략본을 드리겠습니다.

INFOSHOP GAME CHAMP

정보를 찾아라!

게임챔프 찾아오는 길은 추석에 성묘가는 길보다 훨씬 가깝습니다!!
게임 정보의 모든 것... 인포샵 게임챔프

PC로의 완벽이식!!
별도의 3D카드 없이도 완벽한 게임을 즐긴다!
◆시스템 요구사항
486DX2-66이상(펜티엄급 권장)
8MB RAM(16MB 권장)
5MB의 하드 공간(20MB 이상 권장)
2배속 CD-ROM 드라이브(4배속 이상 권장)
사운드 블래스터 호환 사운드 카드
SVGA 비디오 카드(VESA 호환)
조이스틱, 게임패드, 키보드 지원
DOS5.0이상, Windows95호환
멀티플레이 기능
◆권장소비자가격
45,000원
BATTLE ARENA
鬪神伝
TOH SHIN DEN
투 신 전
투신전을 구입하시는
모든분께 캐릭터 뱃지를 드립니다.
공급
HIC INFOCOMM
한겨레정보통신
서울시 서초구 서초동 1306-8 대륭B/D 7F
TEL. 3452-7234
판매
하이콤
서울시 용산구 한남동 686-42 파크랜드B/D
TEL. 795-5765
PIE PLAYMATES
TAKARA